COMPUTEC VERLAG

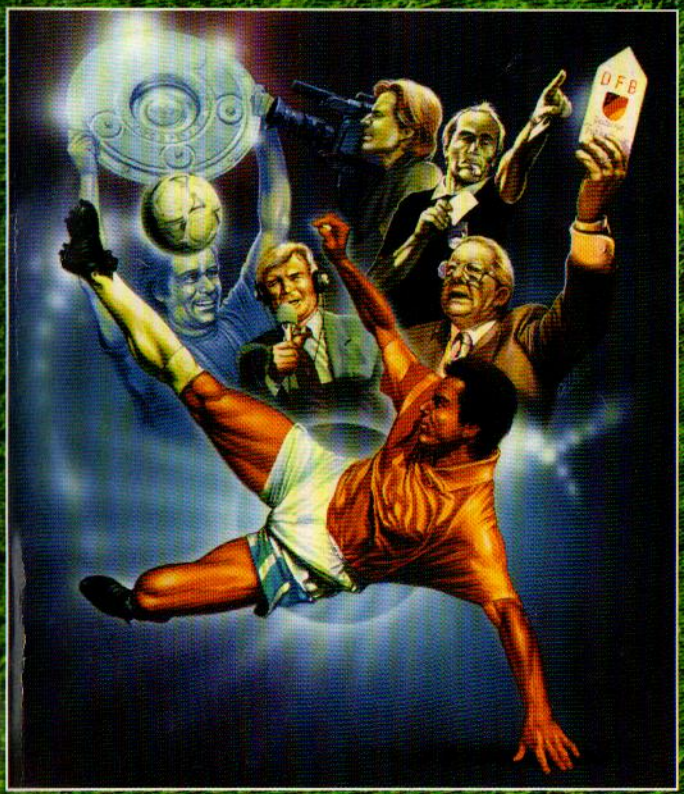
Games Guide

Petra Maueröder / Silke Menne

PROFI PACK BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Das Buch zum Spiel

in Zusammenarbeit mit Software 2000



Geheime Programm-Routinen enthüllt!

- Das Standardwerk für Ein-, Auf- und Umsteiger!
- Funktionen und Fachbegriffe für jeden verständlich
- Ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen
- **TIPS & TRICKS** aus erster Hand

KOMPLETT IN FARBE

BUNDESLIGA MANAGER
HATTRICK PROFI PACK
Petra Maueröder/Silke Menne
Nürnberg: Computec Verlag 1995
tewi-CD / DISK

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung des Herausgebers ist es nicht gestattet, das Buch oder Teile daraus in irgendeiner Form durch Fotokopie, Microfilm oder ein anderes Verfahren zu vervielfältigen oder zu verbreiten. Dies gilt für das Recht der öffentlichen Wiedergabe.

Der Verlag macht darauf aufmerksam, daß die genannten Firmen- und Markennamen sowie Warenbezeichnungen in der Regel marken-, patent- oder warenrechtlichem Schutz unterliegen.

Die Herausgeber übernehmen keine Gewähr für Funktionsfähigkeit beschriebener Verfahren, Programme und Schaltungen.

© Computec Verlag GmbH
Isarstraße 32-34 / 90451 Nürnberg

Gestaltung & Satz:
Michael Schraut/Tine Kaim
Druck: Cooper Clegg, England
Vertrieb: tewi-Verlag
Printed in UK

ISBN:
CD-ROM Version 3-89362-399-x
PC-Disk Version 3-89362-400-7
Amiga-Disk Version 3-89362-401-5

Herzlich willkommen zur neuen Saison!

Vorwort

Das mußte ja so kommen: Ganz Deutschland spielt Bundesliga Manager Hattrick (kurz: BMH). Das meistverkaufte Computerspiel made in Germany wird auch in den kommenden Jahren noch den Standard für Fußball-Management-Spiele markieren.

Kein Wunder: Der BMH ist eine äußerst vielseitige, detaillierte und unglaublich flexible Simulation, die Sie für Monate vor den Rechner fesseln wird. Die komplexen Funktionen und Zusammenhänge erschließen sich erst nach eingehender Beschäftigung mit den Feinheiten der Software.

Bei diesem Buch haben wir vorrangig darauf Wert gelegt, Sie über diejenigen Features aufzuklären, die man gemeinhin dem Rechner überläßt - sei es aus Bequemlichkeit, weil man sich mangels Erfahrung nur selten an sie heranwagt oder weil man bestimmte Details schlicht und ergreifend noch gar nicht entdeckt hat.

Dank unserem „Co-Trainer" Werner Krahe, einem der beiden legendären BMH-Programmierer, und der freundlichen Unterstützung von Software 2000 kommen Sie in den Genuß von exklusiven Informationen aus erster Hand.

Trotz aller Tips und Tricks soll natürlich der Spielspaß und die Experimentierfreude nicht leiden. Daher wollen und können wir Ihnen keine allgemeingültige Instant-Komplettlösung präsentieren - frei nach dem Motto „Vom Regionalligisten zum Deutschen Meister in fünf Minuten". Eine ultimative Lösungsstrategie gibt es nämlich gar nicht, sagt Werner Krahe, und der muß es schließlich wissen. Wir wollen Ihnen stattdessen zeigen, wie man den BMH bis ins letzte Menü ausreizt - und das auf möglichst übersichtliche und unterhaltsame Art und Weise.

Im Namen des gesamten Teams wünschen wir Ihnen dabei viel Erfolg!

Nürnberg, im Dezember 1994
Petra Maueröder & Silke Menne

Dankeschön!

Zwar stehen nur zwei Namen auf dem Cover, aber ohne die tatkräftige Unterstützung unserer Kollegen und Freunde wäre dieses Buch sicherlich niemals zustandegekommen. Unser aufrichtiger Dank gilt deshalb vor allem ...

... den BMH-Programmierern Werner Krahe und Jens Onnen von KRON-Software für ihre aufopferungsvolle Mitarbeit und die nützlichen Hinweise

... Software 2000-Geschäftsführer Marc Wardenga für sein Engagement

... allen Mitarbeitern des COMPUTEC-Verlags in Nürnberg und insbesondere Christian Geltenpoth für die schnelle und unbürokratische Realisierung

... den Beschäftigten von Software 2000 für ihre Gastfreundschaft

... und natürlich Ihnen als Käufer dieses Buches, dem wir jetzt viel Vergnügen beim Schmökern und Ausprobieren der Tips & Tricks wünschen!

INHALT

Vorwort 5
Danksagungen 6
Inhaltsverzeichnis 7
Die Bundesliga Manager-Story 9

Tuning 12

Der Bundesliga Manager Hattrick

Allgemeines 13
Die Benutzeroberfläche 13
Tastaturbelegung 17
Menüleiste 18
Fragen & Antworten 26

Grundeinstellungen

Options-Bildschirm 30
Auswahl von Verein und Manager 36
Auslosung 40

Grundlagen

Taschenrechner 41
Datenblatt A/Datenblatt B 44
Spieler-Karteikarte 51
Spieler-Statistik 53
Mannschafts-Info 55
Mannschafts-Statistik 57

Die Icons

Anstoß 60
Aufstellung 61
Bank 74
Bilanz 86
Einstellen 91
Erfolge 94
Fairplay 96
Freundschaftsspiele 97
Hallen-Tabelle 100
Highscore 101
Kalender 102
Laden 103
Ligaspiele 106
Liga-Tabellen 109

INHALT

Neuer Spieler 114
Speichern 116
Stadion 119
Stärken 136
Statistik 139
Taktik 147
Torschützen 151
Toto-Tip 153
Training 156
Trainingslager 161
Transfer 165
Übrige Spiele 178
Umfeld 183
Verlegen 187
Verträge 189
Werbung 195

Der Spieltag

Allgemeines 201
Der Reality-Modus 205
Auswechslung 206
Schiedsrichter 209
Der Mehrspieler-Modus 212
Sportschau 214

Ligen und Wettbewerbe

Allgemeines 217
Internationale Wettbewerbe 218
Karten-Regeln 218
Elfmeterschießen 219
Die Deutsche Bundesliga 220
DFB-Pokal 222
UEFA-Cup 223
Pokal der Pokalsieger 224
Pokal der Landesmeister 224
Super-Cup 224
Hallen-Masters 225
Europa- und Weltmeisterschaften 227

Steuern 232
Die DFB-Lizenz 235
Ereignisse 237
Stichwortverzeichnis 244

Der Bundesliga Manager Professional gilt als das meistverkaufte deutsche Computerspiel.

Alle für einen

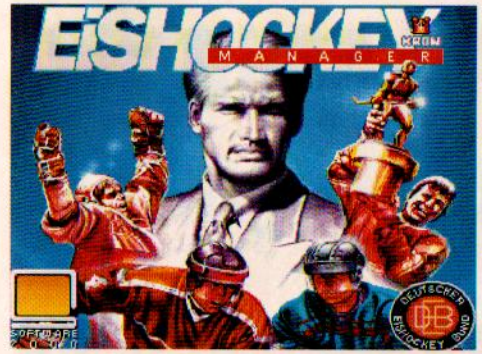
Die Bundesliga Manager Story

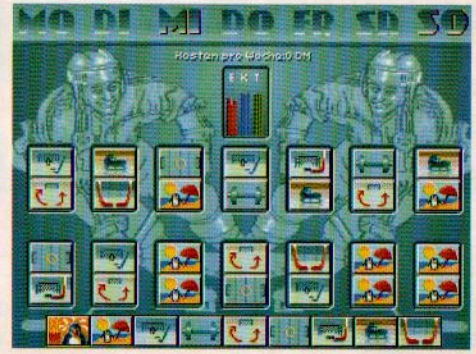
Als aufmerksamen BMH-Spieler sind Ihnen bestimmt schon einmal die Namen Werner Krahe und Jens Onnen aufgefallen. Die beiden Herren dürfen sich rühmen, das meistverkaufte deutsche Computerspiel aller Zeiten programmiert zu haben. Unter der Bezeichnung „KRON Software" (ein Wortspiel bestehend aus den Nachnamen KRahe und ONnen) hat das Duo seit 1988 einen Hit nach dem anderen produziert. Programmiert wird vornehmlich auf dem Commodore Amiga, und erst später erfolgt die Umsetzung auf den PC. Die Ur-Version des ersten „Bundesliga Manager" wurde noch in Amiga-Basic erstellt, kam jedoch nie auf den Markt. Rechtzeitig vor der Veröffentlichung im

Jahre 1989 durch Software 2000 wurde auf die Programmiersprache C umgestellt, die ja den weitgehend unkomplizierten Software-Transfer von einem System zum anderen ermöglicht. Angespornt durch den Erfolg des Spiels erschienen in den Folgejahren noch weitere Spiele, u. a. die Wirtschafts-simulation „Wild West World" (1990) sowie „Bundesliga Manager Professional" (1991). Letzterer wurde allein in Deutschland fast 300.000 Mal verkauft - ein einsamer Rekord, den wohl nur der Nachfolger schlagen dürfte. Im Jahre 1993 wagten sich die beiden auf's Eis und programmierten den „Eishockey Manager", eine Art „Bundesliga Manager" auf Kufen. Seit dem Sommer 1994 ist die Amiga-Version von „Bundes-liga Manager Hattrick" erhältlich, dem im August die PC-Fassung folgte. Im Vorfeld wurden mehr als 30.000 Hinweise von BMP-Spielern ausgewertet und - soweit möglich und sinnvoll - in das neue Programm eingebaut. Für 1995 ist übrigens eine CD-ROM-Version des Bestsellers geplant – man darf gespannt sein. Noch einige Worte zu den Programmierern selbst: Werner

Übrigens:

Wenn Sie Fragen, Anregungen oder auch Kritik zum „Bundesliga Manager Hattrick" haben, können Sie über die Adresse von Software 2000 Kontakt mit KRON-Software aufnehmen. Die beiden freuen sich im übrigen auch über Fanpost!





Krahe (geb. 19.04.1968) und Jens Onnen (geb. 12.11.1969) sind im Ruhrgebiet zu Hause und studieren „nebenbei" Wirtschaftsinformatik. Während sich Jens Onnen vorwiegend um die Präsentation der Spiele kümmert (z. B. Benutzeroberfläche), ist Werner Krahe für die internen Berechnungen zuständig. Grafik und Sound werden von professionellen Zeichnern und Musikern vorgenommen, die Ideen dazu kommen allerdings von den heimlichen „Stars" der deutschen Spieleszene selbst.

Das „Eisbonbon" unter den Wirtschaftssimulationen: Der Eishockey Manager beschäftigt sich mit dem schnellsten Mannschaftssport der Welt.

Die Adresse:

Software 2000
Postfach 110
23691 Eutin
Hotline: 05241/986010

Werner Krahe

Jens Onnen

So machen Sie dem BMH Beine

Tuning

Wird der BMH auf einem handelsüblichen PC ab der 80486-Kategorie betrieben, erübrigen sich i. d. R. alle Maßnahmen, die auf eine Geschwindigkeitssteigerung abzielen. Natürlich gibt es einige Methoden, um z. B. den Ablauf des Spieltages zu beschleunigen - dazu aber mehr unter der Rubrik „Der Spieltag".
Beim Amiga sieht die Sache etwas anders aus. Besonders beim Einsatz älterer Modelle oder bei Geräten mit wenig Speicher lohnen sich folgende Eingriffe:

1. Wenn Sie auf die explizite Verwaltung der europäischen Ligen verzichten können, deaktivieren Sie den dafür zuständigen Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 76)

2. Ebenfalls spielbeschleunigend wirkt sich das Abstellen der Hallenturniere aus.

3. Im Laufe einer Saison kann es durchaus passieren, daß einzelne Spiele ausfallen. Dafür sind jedoch umfangreiche Berechnung vonnöten, die den Prozessor ganz schön auf Trab halten können.

4. Sollte nicht ausreichend Hauptspeicher (RAM) zur Verfügung stehen, sollten Sie den Sound sowie die Hintergrundmusik ausschalten (siehe Handbuch 2, Seite 75).

5. Auch einzelne Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 78), die die Benutzeroberfläche beeinflussen, steigern die Geschwindigkeit und entlasten den Hauptspeicher:
   - Schalten Sie den Farbverlauf innerhalb der Texte aus. Dies ermöglicht bei bestimmten Konfigurationen auch eine erheblich bessere Lesbarkeit.
   - Deaktivieren Sie das sogenannte Shading. Bei dieser Technik sind durch Dialogboxen und Fenster überlagerte Bildschirmflächen dennoch sichtbar.
   - Verzichten Sie auf das Hintergrundbild, das beim Hauptmenü und in den meisten Funktionen eingeblendet wird. Stattdessen erscheint eine schwarze Kulisse.
   - Auch durch das Ausblenden des „Anstoßbildes" lassen sich System-Ressourcen sparen.

Der Bundesliga Manager Hattrick (BMH)

Mit dem BMH liegt die z. Zt. wohl umfassendste und detaillierteste Simulation eines Bundes-liga-Clubs vor. Sie sind Trainer, Kassenwart,

Vereinspräsident und PR-Manager in einer Person und organisieren sowohl den sportlichen als auch den kaufmännischen Bereich eines solchen Betriebes. Sie sind für alles und jedes verantwortlich: Wenn die Mannschaft absteigt, wird man Ihnen die Schuld in die Schuhe schieben. Wenn ein Trupp Randalierer durch die Ränge Ihres Stadions walzt, haben Sie entsprechende Maßnahmen zu ergreifen. Und wenn in Ihrer Bilanz die roten Zahlen überwiegen, müssen Sie sich auf ernsthafte Konsequenzen, z. B. von seiten des Deutschen Fußballbundes, einstellen. Dies sind aber nur drei von schier unendlich vielen Möglichkeiten, mit denen Sie tagtäglich konfrontiert werden.
Doch neben all den kleinen und größeren Problemen erwarten Sie natürlich auch die Freuden des deutschen Volkssports Nr. 1: Die geglückte UEFA-Cup-Teilnahme, der Weltmeister-Titel, der 15. Tabellenplatz in der Liga, die Verpflichtung des italienischen Superstars oder üppige Werbeverträge mit großzügigen Sponsoren - auch das ist Bundesliga Manager Hattrick!
Ein festes „Spielziel" gibt es dabei nicht: Sie alleine entscheiden, ob die Deutsche Meisterschaft, der Aufstieg in die 2. Bundesliga oder die Erwirtschaftung eines möglichst hohen Gewinnes im Vordergrund steht. Daher verzichten wir im folgenden auf das langwierige Herunterbeten von eingleisigen Strategien und versorgen Sie lieber mit erprobten Tricks, die sich in der Praxis bewährt haben und die jedermann/-frau sofort nutzen kann.

Was ist eigentlich ein „Hattrick“?

Im Fußball-Jargon spricht man von einem Hattrick, wenn ein Spieler in einer Halbzeit hintereinander drei Tore schießt, ohne daß ein anderer Kicker (egal von welcher Mannschaft) zwischenzeitlich das Leder im Kasten versenkt hat. Manche Sportreporter gehen mit dieser „strengen“ Definition recht unbekümmert um und verwenden diesen Terminus auch, sobald einem Kicker drei Tore in einem Spiel gelingen - unabhängig von Spielzeit und Reihenfolge. Da diese mittlere Sensation nur alle Jubeljahre vorkommt, hat man dafür einen eigenen Begriff geprägt. Solch ein Kunststück ist z. B. Stephane Chapuisat (Borussia Dortmund) am 3. April 1994 im Bundesliga-Spiel gegen Werder Bremen (Endstand 3:2) gelungen, da er in der 56., 67. und 72. Spielminute jeweils einen Treffer erzielt hat. Nun werden Sie sicher verstehen, wieso der dritte Bundesliga Manager nicht einen üblichen Zusatz wie „Gold“, „Super“ oder „2000“ trägt, sondern sich durch das Prädikat „Hattrick“ von den vielen „Zweitligisten“ abhebt. Denn dieses Programm ist schließlich auch etwas ganz Besonderes ...

Über dieses Buch

Das vorliegende Buch soll die Original-Dokumentation nicht ersetzen, sondern ergänzen. Neben vielen kompetenten Ratschlägen erwarten Sie ausführliche Beschreibungen der Menüs, Buttons und Icons. Da dieses Nachschlagewerk sowohl für Einsteiger als auch für Profis gedacht ist, werden wir auf einzelne Aspekte etwas intensiver eingehen. Bei komplexen Features (z. B. Bilanz, Training, Stadion, Kreditaufnahme, Aktienspekulation etc.) zeigen wir Ihnen mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen, wie man ein bestimmtes Problem anpackt.
Ein weiterer wichtiger Bestandteil dieses Buches, das sogenannte Tutorial, ist speziell den Anfängern gewidmet und beinhaltet eine „Sightseeing“-Tour durch die wichtigsten Bildschirme des Programms. Wenn Sie zu manchen Funktionen genauere Angaben benötigen, schlagen Sie einfach im dazugehörigen Kapitel nach. Das umfangreiche Glossar hilft Ihnen bei der Suche nach bestimmten Stichworten.

So wird´s gemacht

Diese Rubrik ist vor allem für Einsteiger interessant, die sich mit etwas umfangreicheren Funktionen wie „Verträge“, „Stadion“, „Werbung“ usw. vertraut machen möchten, ohne sich mit überflüssigem Ballast auseinandersetzen zu müssen. Aber auch Profis werden den Ausführungen noch so manchen Kniff abgewinnen können.

Tips & Tricks

Diese Seiten erkennen Sie auf einen Blick an der orangegelben Farbgebung, die sich natürlich vorrangig an den Fortgeschrittenen oder BMH-Experten wenden, der diese Simulation ausreizen möchte. Viele wichtige Informationen stammen im übrigen direkt vom Programmierer.

Wichtige Kürzel

In diesem Buch verwenden wir folgende Abkürzungen, die zugunsten der „Kompatibilität“ mit denen der original BMH-Anleitung identisch sind:

BMH Bundesliga Manager Hattrick
LMT Linke Maustaste
RMT Rechte Maustaste
DFB Deutscher Fußball Bund (Sitz: Frankfurt/Main)

Das leidige Thema: Kopierschutz

Zur prophylaktischen Abschreckung von skrupellosen Raubkopierern hat der Hersteller gleich zwei Schutzmechanismen in den BMH eingebaut:

1. Die Handbuchabfrage

Nach jeweils drei komplett durchgespielten Saisons erscheint der Hinweis, daß Sie Ihre Original-Anleitung zur Hand nehmen und eine bestimmte Seite aufschlagen sollen. Dort finden Sie am unteren Rand eine Reihe von farbigen Bällen. Klicken Sie mit der LMT so oft auf den jeweiligen Ball, bis dieser die gleiche Farbe annimmt wie die Abbildung in Handbuch 2. Wenn Sie mit allen fünf Bällen so verfahren sind, klicken Sie einmal mit der RMT an einer beliebigen Stelle.

In der Dialogbox, die jetzt erscheint, bestätigen Sie Ihre Eingabe oder überprüfen bzw. ändern sie, indem Sie auf „NEIN" klicken.

Achtung: Es erfolgt KEINE RÜCKMELDUNG über die Richtigkeit Ihrer Einstellung. Falls Sie sich „verklickt" haben, merken Sie das spätestens dann, wenn Ihre Mannschaft ohne erkennbaren Grund über einen längeren Zeitraum IMMER verliert oder höchstens mal ein 0:0 zustande bringt. In diesem Fall kann sich glücklich schätzen, wer regelmäßig seinen Spielstand sichert. Andernfalls müßten Sie die „Durststrecke" (inklusive dem sehr wahrscheinlichem Abstieg in die Regional- bzw. Oberliga) solange durchstehen, bis die nächste Kopierschutzabfrage eingeblendet wird. Das kann allerdings ein paar Jährchen dauern ...

2. Die Funktion „Einstellen"

Die Programmierer persönlich haben uns darum gebeten, in diesem Buch keine Angaben über die Bedeutung der einzelnen Schalter zu machen. An einigen Stellen müssen wir Sie deshalb auf die Dokumentation verweisen, die jedem BMH beiliegt und in der sämtliche Kombinationen verzeichnet sind. Selbstverständlich erläutern wir aber grundlegende Funktionen, wie z. B. die Sportschau oder den neuartigen Reality-Modus. Meist genügt es bereits, einen Blick auf die Referenzkarte zu werfen, die sich im Lieferumfang des BMH befindet.

Alle Tastaturkommandos im Überblick

Die Icons des BMH sind nicht nur per Mausklick aktivierbar, sondern können zusätzlich auch mit einem Tastendruck zugänglich gemacht werden.

Icon	Taste
Anstoß	g
Aufstellung	a
Bank	b
Bilanz	z
Einstellungen	e
Freundschaftsspiele	f
Hallen-Tabelle	h
Kalender	k
Liga-Tabelle	t
Ligaspiele	l
Neuer Spieler	n
Sonstige Spiele	x
Stadion	y
Stärken	s
Taktik	d
Torschützen	c
Tototip	o
Training	i
Trainingslager	r
Transfermarkt	m
Umfeld	u
Verträge	v
Werbung	w

Ordnung ist das halbe Leben

Die Menüleiste

Wenn Sie mit dem Maus-Cursor an den unteren Rand des Blidschirms stupsen, erscheint dort die Menüleiste. Klicken Sie auf eines der kleinen Icons, um ein Fenster mit der jeweiligen Funktion zu öffnen. Fährt man mit dem Maus-Cursor an der Leiste entlang, wird in der untersten Bildschirmzeile eine kurze Beschreibung des Icons eingeblendet. Wenn Sie ein komplett neues Spiel starten, wird nur ein Teil der Fenster geöffnet. Auf Wunsch können Sie diese löschen oder ergänzen und sich auf diese Weise ein individuelles BMH-Outfit zimmern.

Die Fenster lassen sich schließen, indem man auf das entsprechende Icon in der Menüleiste klickt. Das Öffnen funktioniert auf die gleiche Art und Weise. Jedes Fenster ist zudem mit einem kleinen schwarzen Knopf in der linken oberen Ecke versehen. Wenn Sie den Knopf anklicken, wird das Fenster ebenfalls geschlossen.
Ebenso wie die Icons können Sie auch jedes Fenster beliebig auf dem Bildschirm plazieren, indem Sie es mit der RMT anklicken, die Maustaste festhalten und an die gewünschte Stelle manövrieren.

Eigene Tabellenplätze

In einem Balkendiagramm werden die Tabellenplätze des eigenen Vereins im Laufe der Saison dargestellt. Anhand der Farbe der Balken können Sie die momentane Entwicklung ablesen:

Rot Abstiegsplatz
Gelb Spitzenreiter der Tabelle
Grün Plazierung im Mittelfeld der Tabelle

Tabellenplätze der Gegner

Das Balkendiagramm informiert Sie über die bisherigen Tabellenplätze Ihres nächsten Gegners. Die Farbcodes entsprechen denen der „eigenen Tabellenplätze".

Kontostand

Zeigt Ihnen in einem Fenster den derzeitigen Kontostand, das Guthaben auf dem Sparbuch und den Eintrittspreis. Wenn Sie die schmale Leiste anklicken, können Sie den Eintrittspreis ganz nach Belieben herauf- oder heruntersetzen. Denselben Zweck erfüllt im übrigen auch die Funktion „Stadion-Daten" im „Stadion"-Bildschirm.

Warnlampen

Die Warnlampen sollten ständig auf Ihrem Bildschirm präsent sein, da Sie damit auf bestimmte Ereignisse aufmerksam gemacht werden. Ein rotes Lämplein leuchtet auf, wenn die entsprechende Situation eingetreten ist.

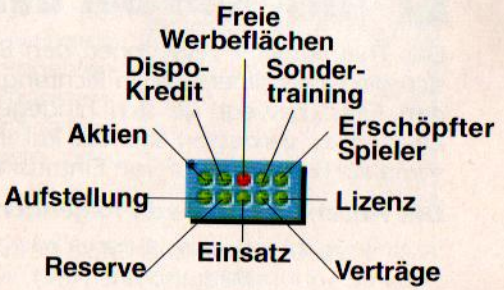
Warnlampen

Aktien

Mindestens eine Aktienart im Wertpapierdepot wirft Gewinn ab.

Dispo-Kredit

Ihr Dispo-Kredit wurde überzogen. Sie zahlen nun nicht mehr Dispo-Zinsen, sondern Überziehungszinsen.



Freie Werbeflächen

Es sind noch freie Werbeflächen (z. B. Banden, Trikots etc.) vorhanden, die ausgenutzt werden sollten.

Sondertraining

Sie haben ein Sondertraining angeordnet. Die Bälle in der Funktion „Training" erscheinen in roter Farbe.

Erschöpfter Spieler

Es befindet sich mindestens ein Spieler auf dem Platz, der einen Erschöpfungswert von 70 Punkten oder mehr aufweist.

Aufstellung

Es wurden weniger als elf Spieler aufgestellt.

Reserve

Es stehen weniger als fünf Reserve-Spieler zur Verfügung.

Einsatz

Im Rahmen der „Taktik" haben Sie mehr als acht Ausrufezeichen hinter das Wort „Wichtig" angefügt.

Verträge

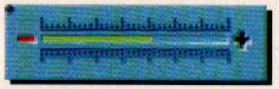
Mindestens ein Spieler Ihrer Mannschaft besitzt einen Vertrag, der in weniger als vier Monaten ausläuft.

Lizenz

Die Lizenz des Vereins für die derzeitige Liga ist akut gefährdet. Wenn Sie nicht schleunigst handeln, wird Ihnen der DFB die Zulassung für die nächste Saison verweigern oder drakonische Strafen aussprechen.

Ansehen bei den Fans

Das Thermometer zeigt Ihnen den Beliebtheitsgrad des Managers an. Bewegt sich die Quecksilbersäule in Richtung des Minus-Zeichens, sinkt Ihr Ansehen bei den Fans; bewegt sie sich hingegen auf das Plus-Zeichen zu, verbessert sich der Ruf Ihres Vereins und somit auch der Verkauf von Eintrittskarten.



Das Ansehen hängt von folgenden Faktoren ab:

50 %	Sportlicher Erfolg (Teilnahme an Pokal-Wettbewerben, Meisterschaften etc.)
15 %	Fanbetreuung (siehe Kapitel „Werbung")
15 %	Finanzen (Höhe der Schulden, Anlagevermögen etc.)
10 %	Managerfähigkeit (ersichtlich am eingeräumten Dispokredit; siehe Kapitel „Bank")

Kalender

Der Kalender hat die gleiche Aufgabe wie die Funktion „Anstoß" (siehe gleichnamiges Kapitel). Er zeigt außerdem das aktuelle Datum an und den Wochentag an.

Die letzten sechs Spiele

Ruft ein Fenster auf, das Ihnen die letzten sechs Spiele Ihrer Mannschaft mit den jeweiligen Ergebnissen auflistet.

Die letzten Ergebnisse gegen Ihre Gegner

Zeigt die Ergebnisse der letzten Partien gegen Ihren nächsten Gegner an.

Eigener Tabellenplatz und Stärken

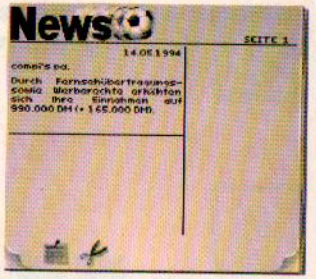
Informiert Sie über den aktuellen Tabellenplatz und die momentane Stärke Ihrer Mannschaft.

Tabellenplatz und Stärke der Gegner

Zeigt den momentanen Tabellenplatz sowie die Stärke des gegnerischen Vereins an.

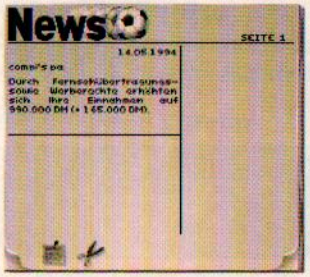
Nachrichtenfenster

Mit dem Icon können Sie Ihr persönliches Informationssystem manuell aufrufen. Das Nachrichtenfenster wird des öfteren automatisch eingeblendet, um Ihnen wichtige Neuigkeiten (Transfers, Ereignisse etc.) zu präsentieren. Die Mitteilungen können Sie nach eigenem Ermessen sammeln oder löschen.



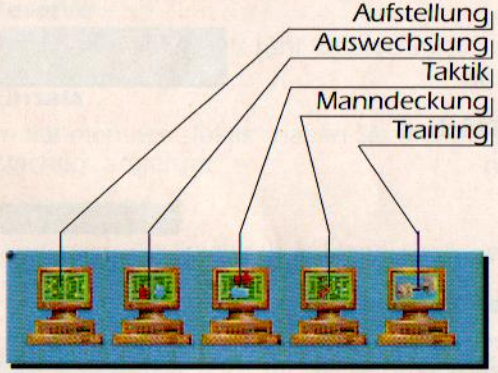
Zum Sammeln klicken Sie zunächst den kleinen Notizzettel in der linken unteren Ecke an und direkt danach die entsprechende Meldung. Sie können maximal fünf Meldungen aufbewahren.

Zum Löschen klicken Sie die Schere an und dann die Information, die Sie nicht mehr benötigen.



Wenn Sie sich nicht weiter um die manuelle Pflege des Nachrichtenfensters kümmern, besorgt der BMH selbsttätig das „Großreinemachen", indem er hin und wieder veraltete Meldungen löscht.

Mit den beiden Eselsohren an der linken und rechten unteren Ecke blättern Sie jeweils eine Seite vor oder zurück.



Automatikeinstellungen

Damit können Sie dem Computer verschiedene Aufgaben übertragen, die Sie sich mangels Zeit oder Erfahrung nicht selbst zumuten möchten. Diese werden dann vom BMH vollautomatisch - nach bestem Wissen und Gewissen - erledigt. Wenn Sie beispielsweise die Trainings-Automatik eingestellt haben, hetzt das Programm Ihre virtuellen Mannen ohne jegliches Zutun Ihrerseits über den Platz.

Nähere Informationen zu den einzelnen Funktionen erhalten Sie in den folgenden Kapiteln:

Aufstellung	**Aufstellung**
Auswechslung	**Aufstellung**
Taktik	**Taktik**
Manndeckung	**Aufstellung**
Training	**Training**

Papierkorb

Mit dem Papierkorb können Sie selten benutzte Icons vorübergehend vom Bildschirm verbannen und sie nur noch bei Bedarf ans Tageslicht befördern. Den Papierkorb öffnen Sie mit einem Klick auf die LMT oder RMT. Wenn Sie anschließend ein Icon mit der RMT anklicken, wird es automatisch in einem der drei Ordner (Manager, Vereine, Sonstiges) abgelegt. Soll das Icon wieder aufgerufen werden, klicken Sie den zuständigen Ordner an. Die Ordner sind eigene Fenster, deren Größe sich nach den darin aufbewahrten Icons richtet. Mit einem Klick auf die RMT wird das Icon aus dem Ordner entfernt und auf dem Bildschirm plaziert. Wenn Sie die abgelegte Funktion hingegen mit der LMT anklicken, gelangen Sie wie gewohnt in das jeweilige Menü.

Die drei nachfolgenden Ordner können Sie auch mit Hilfe des „Drag & Drop"-Prinzips bestücken: Klicken Sie mit der RMT auf ein Icon, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Icon in den entsprechenden Ordner. Es spielt im übrigen keine Rolle, welches Icon in welchem Ordner untergebracht wird - die vorgegebenen Bezeichnungen dienen lediglich zu Ihrer Orientierung. Der Papierkorb nimmt die Zuordnung hingegen automatisch vor. Natürlich lassen sich auch die Ordner wie ein Fenster mit der RMT beliebig verschieben.

Manager **Vereine** **Sonstiges**

Spielart und Gegner

Zeigt Ihnen jeweils die Art des anstehenden Spieles (Liga-, Pokal-, Freundschaftsspiel etc.) sowie den Namen des gegnerischen Vereins.

Eigenes Wappen

Plaziert das Wappen Ihres Vereins auf dem Bildschirm.

Wappen des Gegners

Zeigt Ihnen das Wappen des Vereins, gegen den Sie als nächstes spielen werden.

Managerkopf

Blendet das zu Beginn gewählte Paßbild des jeweiligen Managers ein.

Managername

Zeigt den Namen des momentan aktiven Managers in einem Fenster an.

Name Ihres Vereines

Läßt den Namen Ihres eigenen Vereins auf dem Bildschirm erscheinen.

Name Ihres Gegners

Zeigt den Namen des Vereins, gegen den Sie als nächstes spielen werden.

Menüdesign Speichern/Laden

Öffnet das Speichern/Laden-Fenster, in dem Sie Ihre individuelle Bildschirmkomposition speichern oder laden dürfen. Wissenswertes zu den Buttons und Anzeigen dieses Fensters entnehmen Sie bitte den Kapiteln „Laden" bzw. „Speichern", deren Funktionen nach dem gleichen Schema aufgebaut sind.

Steckdose

Beendet den BMH. Ein Klick auf die RMT zieht den Stecker heraus, ein weiterer befördert Sie wieder auf die DOS-Ebene. Der doppelte Klick dient als Sicherheitsnetz und soll Sie gleichzeitig daran erinnern, den aktuellen Spielstand auf Diskette/Festplatte zu speichern (siehe Kapitel „Speichern"). Wenn Sie es sich anders überlegt haben, können Sie die Funktion mit der LMT abbrechen.

Tips & Tricks

1. Wenn Sie Ihre Spielstände ohnehin regelmäßig sichern, brauchen Sie das Menüdesign nicht nochmals explizit abzuspeichern. Die Funktion „Speichern" merkt sich auch die Anordnung der Fenster und Icons auf dem Bildschirm. Wenn Sie allerdings des öfteren mit einem komplett neuen Manager experimentieren, sollten Sie das Aussehen des BMH explizit auf Diskette bzw. Festplatte bannen. Bei jedem Start rufen Sie einfach Ihr „ideales" Menüdesign auf.

2. Sie möchten die Menüleiste ständig im Blickfeld behalten? Kein Problem: Bei den „Einstellungen" (klicken Sie auf das gleichnamige Icon) gibt es einen Schalter, mit dem sich die Menüleiste nicht mehr wegklappen läßt. Näheres verrät Ihnen das Handbuch 2 auf Seite 76.

3. Ebenfalls auf Seite 76 im Handbuch 2 entdecken Sie unter der Überschrift „Menü-Editierung", welche Schalter für die Anordnung der Icons zuständig sind. Wenn Sie sich immer darüber ärgern, daß mit einem versehentlichen Klick auf die RMT die Icons durcheinandergewürfelt werden, sollten Sie diese Untugend mit dem entsprechenden Schalter deaktivieren. Um einen möglichst geordneten Bildschirm zu erhalten, können Sie außerdem definieren, daß sich die Icons nur innerhalb eines vorgegebenen Rasters verschieben lassen. Auch dies wird mit einem Schalter bewerkstelligt.

Fragen & Antworten -

Erste Hilfe bei typischen Einsteiger-Problemen

Nicht nur BMH-Debütanten, sondern auch Aufsteiger vom „Bundesliga Manager Professional 2.0" benötigen etwas „Einspielzeit", um sich an die neue Benutzeroberfläche mit ihren vielfältigen Möglichkeiten zu gewöhnen. Während des ersten „Beschnupperns" tauchten bei vielen Spielern immer wieder dieselben Fragen auf. Bevor Sie jetzt die Dokumentation wälzen oder sich ratsuchend an die Software 2000-Hotline wenden, sollten Sie sich dieses Kapitel zu Gemüte führen. Wir haben die häufigsten Probleme für Sie zusammengetragen und zeigen Ihnen, wie man sie auf verblüffend einfache Art und Weise lösen kann.

In all meinen anderen Spielen werden über die Soundkarte Musik und Effekte ausgegeben. Warum funktioniert dies beim BMH nicht?

Die Soundkarte muß unbedingt zum SoundBlaster-Standard kompatibel und korrekt installiert worden sein. Im Menü „Einstellen" klicken Sie mit der LMT auf den entsprechenden Schalter (siehe Handbuch S. 75), so daß ein grünes Lämpchen aufleuchtet. Ab sofort müßte die Titelmelodie ertönen.

Übrigens: Wenn Sie einen Commodore Amiga besitzen, der mit lediglich 1 MB RAM ausgestattet ist, läßt sich grundsätzlich kein Sound aktivieren.

Warum verändert sich der Kontostand meines Vereins nicht?

Wenn Sie im Optionsbildschirm den niedrigsten Schwierigkeitsgrad (1 Ball) eingestellt haben, spielen Sie grundsätzlich mit 3 Millionen DM Kapital - alle Einnahmen und Ausgaben wurden kurzerhand abgeschafft. Dieser Modus eignet sich vor allem für Einsteiger, die sich erst einmal mit den Möglichkeiten des BMH vertraut machen möchten.

Ich habe die Icons nach meinen Wünschen angeordnet, aber leider passiert es hin und wieder, daß ich mit einem versehentlichen Klick auf die RMT einige Symbole verschiebe. Gibt es eine Möglichkeit, damit das Hauptmenü nicht mehr verändert wird?

Und ob es die gibt. Im Menü „Einstellen" genügt ein Klick mit der LMT auf den entsprechenden Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 76) und schon lassen sich die Icons nicht mehr verschieben.

Ich möchte gerne Aktien kaufen, aber der Vereinsvorstand verbietet mir jegliche Spekulationen.

Da es sich bei Aktien um eine sehr risikoreiche Anlageform handelt, möchte das Präsidium den Verein keinem unnötigen Risiko aussetzen. Aus diesem Grund dürfen Sie nur 5 % des aktuellen Kontostandes in den Wertpapierkauf investieren. Wenn Sie also mit genau einer Million DM im Plus sind, können Sie höchstens 50.000 DM in Aktien anlegen. Entweder verzichten Sie solange darauf, bis Sie das nötige Kleingeld besitzen, oder Sie sehen sich nach billigeren Aktien um bzw. reduzieren die beabsichtigte Stückzahl.

Es finden keine Hallenturniere statt.

Im Menü „Einstellen" existiert ein Schalter, mit denen Sie diese Spieleinschränkung aufheben können (siehe Handbuch Seite 76).

Wenn ich Geld auf einem Sparbuch anlege, bekomme ich keine Zinsen gutgeschrieben.

Die Bank zahlt Ihnen sehr wohl Zinsen, allerdings werden die Erträge nicht erneut auf das Sparbuch übertragen, sondern landen auf dem Manager-Konto.

Auf der Verpackungs-Rückseite des BMH sind auf dem Spielfeld kleine Figürchen zu erkennen, die bei mir nicht angezeigt werden.

Beim Bundesliga Manager Professional 2.0 gab es vorgefertigte Spielszenen, die je nach Bedarf eingeblendet wurden. Der BMH bietet Ihnen stattdessen den Reality-Modus an, der JEDE EINZELNE SPIELMINUTE individuell berechnet

und dabei Stärken, Positionen und eine Vielzahl anderer Werte berücksichtigt. Auf Wunsch können Sie sich die entscheidenden Szenen auf dem Bildschirm ansehen, indem Sie den Reality-Modus aktivieren. Wie man das macht und was es dabei zu beachten gibt, erklärt Ihnen ausführlich das Kapitel „Der Spieltag".

Hilfe! Seit kurzem verliert meine Mannschaft nur noch - wie kann ich die Pechsträhne stoppen?

Wenn Sie mindestens drei Saisons komplett durchgespielt haben, wird der BMH-Kopierschutz aktiviert. Anhand der Angaben auf dem Bildschirm müssen Sie in Handbuch 2 (Beschreibung der Funktionen) die Farbe von Fußbällen identifizieren. Wenn Sie sich dabei „verklicken", erhalten Sie keine Rückmeldung! Die einzig spürbare - wenn auch nicht unerhebliche - Konsequenz besteht darin, daß Sie bis zur nächsten Handbuchabfrage kein einziges Match mehr gewinnen - selbst dann, wenn Sie bis zu diesem Zeitpunkt eine Top-Mannschaft herangezüchtet haben. Wenn Sie selbst mit automatischer Aufstellung, Auto-Training etc. immer noch verlieren (ohne zwischenzeitliche Siege), können Sie davon ausgehen, daß Sie beim Kopierschutz einen Fehler gemacht haben. Sie haben nun zwei Alternativen: Entweder greifen Sie auf einen möglichst aktuellen Spielstand zurück oder Sie beißen in den saueren Apfel (sprich: Abstieg in niedrigere Liga-Gefilde), um sich anschließend wieder nach oben an die Spitze zu boxen.

Im Taktik-Bildschirm lassen sich manche Einstellungen nicht verändern.

Die Einstellungen Fore-Checking, Abseitsfalle, Paßlänge, Torschuß-Distanz, Außenstürmer-Einsatz und hohe/flache Bälle lassen sich nur beeinflussen, wenn Sie den Reality-Modus aktiviert haben. Diese BMH-Spezialität wird im Kapitel „Der Spieltag" ausführlich erläutert.

Nachdem ich einen zusätzlichen Mitspieler mit der Funktion „Neuer Spieler" angemeldet hatte, wird keine Highscore-Liste mehr eingeblendet.

Vermutlich haben Sie in diesem Bildschirm den Schwierigkeitsgrad geändert, d. h. die Anzahl der Fußbälle entspricht nicht mehr der vorherigen Einstellung. In diesem Fall müssen Sie auf die Highscore-Liste verzichten. Wenn Sie das Icon dennoch anklicken, macht Sie ein gelungener Gag der Programmierer auf die Sinnlosigkeit Ihres Tuns aufmerksam.

Ich habe mich bei der Einstellung des Schwierigkeitsgrades zu Beginn des Spiels „verklickt". Kann ich diesen Fehler rückgängig machen?

Klicken Sie das Icon „Neuer Spieler" an und ändern Sie die Anzahl der Bälle nach Ihren Wünschen ab. Die Mitspieler-Einstellung belassen Sie einfach so, wie sie ist. Kleiner „Nachteil": Die Highscore-Funktion wird ab diesem Zeitpunkt nicht mehr aktualisiert und kann deshalb auch nicht mehr eingesehen werden.

Obwohl ich im Modus III spiele, kann ich das „Werbung"-Icon nicht anklicken. Woran kann das liegen?

Falls Sie eine Spielzeit von nur einer Saison eingestellt haben, übernimmt der BMH für Sie die Auswahl der Werbeverträge. Diese Funktion macht nur bei längeren Zeiträumen Sinn.

Wenn ich in einer der Tabellen auf den Vereinsnamen klicke, wird die Mannschafts-Info eingeblendet. Bei einigen Teams erscheint stattdessen die Meldung „Keine Mannschafts-Info vorhanden". Woran liegt das?

Die Mannschafts-Info ist nur für die fünf deutschen und vier europäische Liegen (England, Italien, Spanien, Frankreich) verfügbar.

Obwohl ich bei einigen Mannschaften eine „Kamera" (Anzeige der Torszenen) eingestellt habe, werden keine Animationen eingeblendet. Was mache ich falsch?

Kontrollieren Sie, ob im „Einstellen"-Bildschirm der Hauptschalter für Übertragungen (siehe Handbuch 2, S. 76) aktiviert wurde, da er alle anderen Optionen „überstimmt".

Wenn ich im „Bank"-Bildschirm Immobilien kaufen möchte, reagiert der „KAUFEN"-Button nicht mehr. Woran liegt das?

Entweder weist Ihr Konto für einen Immobilienkauf nicht die nötige Deckung auf, oder Sie besitzen bereits 10 Objekte einer Kategorie (z. B. Eigentumswohnung). Das ist nämlich die Höchstgrenze, die nicht überschritten werden kann.

Jetzt geht´s looos ...

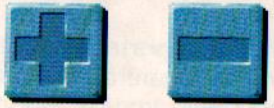
Grundeinstellungen

Nach dem Programmstart wird das Titelbild eingeblendet. Wenn Sie anschließend mit der LMT klicken, erscheint der Grundeinstellungs-Bildschirm.

An dieser Stelle können Sie festlegen:

1. Die Spieldauer
2. Den Schwierigkeitsgrad
3. Die Anzahl der Mitspieler
4. Den Modus (Komplexitätsgrad)
5. Aktivierung des Liga-Modus
6. Teilnahme an der Fußball-WM/-EM

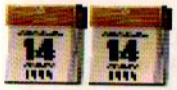
Mit dem Plus- bzw. Minus-Icon erhöhen bzw. verringern Sie die jeweiligen Werte.



Spieldauer

Die Spieldauer wird durch die Anzahl der Kalender repräsentiert. Folgende Einstellungen sind möglich:

. . . . . .Eine Saison

 . . . . . .Zwei Saisons

. . . . . .Drei Saisons

. . . . . .Vier Saisons

. . . . . .Endlos-Spiel

Wenn Sie die Spieldauer auf eine bestimmte Anzahl von Saisons begrenzen, bricht der BMH nach Ablauf dieses Zeitraums Ihre Karriere ab. Diese Einschränkungen haben allerdings oft den Nachteil, daß das Spiel oft gerade dann am interessantesten wird, wenn Sie eigentlich aufhören müßten. Aus diesem Grund empfehlen wir Ihnen die Endlos-Einstellung, denn in diesem Fall können Sie das Ende Ihres Manager-Daseins selbst bestimmen und bei Bedarf jederzeit wieder einsteigen (siehe Kapitel „Laden" und „Speichern").

Wenn Sie die Spieldauer auf eine Saison eingestellt haben, sollten Sie folgendes beachten:

- Der BMH schließt für Sie alle Werbeverträge ab. Da sich derartige Abschlüsse meist auf mehrere Jahre auswirken, wäre diese Funktion bei einem solch kurzen Zeitraum nicht sonderlich sinnvoll.

- Das Stadion ist von vorneherein besser ausgebaut und hat ein größeres Fassungsvermögen als in allen anderen Einstellungen.

- Falls Sie als Startliga die 1. Bundesliga angeben, sind Sie automatisch für die Teilnahme am UEFA-Cup nominiert.

Schwierigkeit

Den eingestellten Schwierigkeitsgrad können Sie an der Zahl der Fußbälle ablesen. Mit steigendem Level erhöhen sich auch die Anforderungen, die an Ihre Manager-Fähigkeiten gestellt werden. Unter anderem müssen Sie damit rechnen ...

... daß die Computergegner immer stärker werden,
... daß es immer schwieriger wird, die Zuschauer ins Stadion zu locken,
... daß sich der Kampf um die besten Spieler und höchsten Werbeverträge weiter zuspitzt,
... daß Ihr Verein des öfteren mit unangenehmen Zufallsereignissen konfrontiert wird,
... daß Sie sich ganz allgemein noch intensiver um Taktik, Aufstellung, Transfers, Training uvm. kümmern müssen.

Sollten Sie mit der Einstellung „1 Ball" spielen, wird sich der Kontostand niemals verändern, sondern stets ein Plus von exakt 3 Mio. DM aufweisen. Des weiteren eignet sich dieser Wert am besten für Einsteiger mit wenig Erfahrung, weil sich der Manager-Streß in Grenzen hält (moderat spielende Gegner, eine vor Gesundheit strotzende Mannschaft etc.).

Den Schwierigkeitsgrad können Sie im übrigen auch im nachhinein verändern (siehe Kapitel „Neuer Spieler"). Keine Regel ohne Ausnahme: Sobald der niedrigste Level (1 Ball) gewählt wird, läßt sich dies nicht mehr rückgängig machen.

Mitspielerzahl

Bis zu vier Spieler dürfen sich gegenseitig die attraktivsten Kicker abspenstig machen, sich im Wettstreit um das schönste Stadion überbieten und um den DFB-Pokal kämpfen. Nacheinander kommt jeder Teilnehmer einmal pro Runde an die Reihe und darf nach Belieben schalten und walten. Was es im Mehrspielermodus so alles zu beachten gibt, erfahren Sie im gleichnamigen Kapitel.

Übrigens: Wenn sich doch noch ein Nachzügler finden sollte, der in das laufende Spiel einsteigen möchte, melden Sie ihn mit der Funktion „Neuer Spieler" an (siehe dort).

Modus (Komplexitätsstufe)

Die Anzahl der Funktionen läßt sich ganz grundsätzlich mit der Wahl des richtigen Modus reduzieren. Wenn Sie sich nicht mit komplexen Neuerungen wie der Bilanz auseinandersetzen möchten, entscheiden Sie sich einfach für einen anderen Modus:

MODUS I II III entspricht dem Funktionsumfang von:

Bundesliga Manager

I

Funktionen: Anstoß, Aufstellung, Bank, Einstellungen, Erfolge, Fairplay, Kalender, Laden, Liga-Tabellen, Ligaspiele, Neuer Spieler, Speichern, Stadion, Stärken, Statistik, Taktik, Torschützen, Trainingslager, Transfer, Übrige Spiele

MODUS I II III **entspricht dem Funktionsumfang von:**

Bundesliga Manager Professional

II

Funktionen: wie Modus I, jedoch zusätzlich:
Highscore, Hallen-Tabellen, Toto-Tip, Training, Umfeld, Verträge, Werbung

MODUS I II III **entspricht dem Funktionsumfang von:**

Bundesliga Manager Hattrick

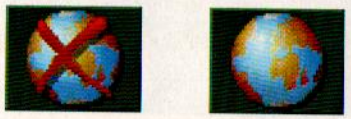
III

Funktionen: wie Modus II, jedoch zusätzlich:
Bilanz, Freundschaftsspiele, Verlegen

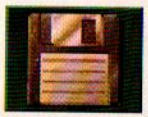
Die beiden folgenden Buttons werden per Klick mit der LMT aktiviert bzw. deaktiviert:

Deutschland-Karte: Bundesliga-Modus
Die Standardeinstellung läßt Sie alle Höhen und Tiefen eines Bundesliga Managers miterleben: Meisterschaft, DFB-Pokal, Abstiegssorgen und vieles mehr erwartet Sie in einer der spielstärksten und spannendsten Ligen der Welt.

Globus: Weltmeisterschaft
Das größte Fußball-Spektakel, die Weltmeisterschaft, wird alle vier Jahre ausgetragen. Wenn Sie kein gesteigertes Interesse an diesem Ereignis hegen oder sich diese große Verantwortung (noch) nicht zutrauen, schalten Sie diesen Wettbewerb einfach aus. Der Weltmeisterschafts-Modus ist übrigens nur im Doppelpack mit der Europameisterschaft zu haben. Weitere Informationen über beide Wettbewerbe finden Sie im Kapitel „Der Spieltag".



Diskette: Spielstand laden
Vor allem bei „unendlicher" Spieldauer werden Sie zwischendurch den aktuellen Spielstand sichern müssen, um grundlegenden menschlichen Bedürfnissen wie Essen, Schlafen etc. nachzukommen. Mit der Zeit entsteht auf diese Weise eine stattliche Zahl an Spielständen, die Sie jederzeit wieder aufrufen dürfen. Der Aufbau des Fensters entspricht der Funktion „Laden". Im gleichnamigen Kapitel erläutern wir auch die Bedeutung der Buttons.



Sollten Sie das Fenster unabsichtlich aufgerufen haben, betätigen Sie die RMT.

Den nächsten Bildschirm erreichen Sie mit einem Klick auf die RMT.

Auswahl von Verein und Manager:

Dieser „Fragebogen" muß von jedem Manager zu Beginn seiner Karriere ausgefüllt werden. Im einzelnen möchte der BMH von Ihnen wissen, ...

... unter welchem Namen Sie antreten
... wie Sie aussehen
... welchen Verein Sie managen
... in welcher Liga Sie beginnen möchten
... wie stark Ihre Mannschaft vor der ersten Saison gespielt hat.

Mit der LMT klicken Sie die Überschrift der Einstellung an, die Sie verändern möchten.

Managername
In diese Zeile tragen Sie den Namen (maximal 20 Zeichen) ein, den Sie als Manager tragen möchten. Das kann Ihr „echter" Name oder eine Phantasiebezeichnung („Kaiser Franz", „Bundes-Berti" etc.) sein.

Vereins-Auswahl
Die Vereine, die Ihnen zur Auswahl stehen, stammen aus den fünf höchsten deutschen Ligen, die durch mehrere Traditonsvereine ergänzt werden. Ein Klick mit der LMT wählt den gewünschten Verein, der mit einem roten Häkchen gekennzeichnet wird.

Mit den Buttons legen Sie die gewünschte Liga fest.

1. Bundesliga

2. Bundesliga

Regionalliga A

Regionalliga B

Oberliga

Zusatzteams A

Zusatzteams B

Wenn Ihnen ein Wappen unbekannt ist, bugsieren Sie den Mauscursor auf das Signet und können dann im unteren Teil des Fensters den Namen des Vereins ablesen.

Sie haben sich „verklickt" und so das falsche Team ausgewählt? Kein Problem: Sie können das Wappen so oft wechseln, wie Sie möchten. Erst wenn Sie die Sicherheitsabfrage mit „Ja" beantworten, tritt die Einstellung in Kraft.

Im Mehrspielermodus kann ein und derselbe Verein nur von einem Manager übernommen werden, es gibt also EINEN FC Bayern München und nicht deren zwei. Der Mitspieler, der als nächstes an der Reihe ist, muß sich für eine andere Mannschaft entscheiden. An den durchgestrichenen Wappen können Sie ersehen, welche Teams bereits ausgewählt wurden.

Startliga
Unabhängig davon, ob ihr ausgewählter Verein eigentlich in einer anderen Liga spielt, können Sie Ihre persönliche Startliga wählen. Zur Verfügung stehen: 1. Bundesliga, 2. Bundesliga, Regionalliga A, Regionalliga B und Oberliga. Die aktuelle Einstellung ändern Sie wie gehabt mit einem LMT-Klick.

Sie können natürlich auch mit einem in der Realität schlechteren Verein in einer höheren Liga antreten - z. B. mit dem zweitklassigen 1. FC Nürnberg gegen Bayern München, Borussia Dortmund und Kaiserslautern - und mit ihm nach der Meisterschafts-Schale greifen (wer´s glaubt).

Vereinsstärke
Ein Klick mit der LMT auf dieses Feld verändert die Position, die Ihre Mannschaft VOR der ersten Saison eingenommen hat. Wählen Sie zwischen den drei Möglichkeiten: „Oberes Drittel", „Mittelfeld" und „Unteres Drittel".

Manager-Kopf

Zwölf bildschöne Menschen haben ihr Portrait für den BMH zur Verfügung gestellt. Suchen Sie sich mit der LMT einfach eines aus, das Ihrem Antlitz am ähnlichsten sieht oder stellen Sie ein, wie Sie gerne aussehen würden. Wenn Sie Ihr eigenes Gesicht ständig im Blickfeld behalten möchten, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Software 2000, die für derartige Wünsche einen eigenen Paßbild-Service eingerichtet haben. Wie das funktioniert und welche Voraussetzungen Sie mitbringen müssen, erfahren Sie im Anhang des Original-Handbuchs.

Ebenso wie bei der Auswahl des Vereins werden im Mehrspieler-Modus die bereits ausgewählten Portraits mit einem Kreuz gekennzeichnet.

Kontrollieren Sie gewissenhaft Ihre Eingaben (sie können während des Spiels nicht mehr verändert werden) und drücken Sie dann die RMT. Mit einem Klick auf das „Nein" in der nun erscheinenden Dialogbox haben Sie nochmals die Gelegenheit, unerwünschte Einstellungen in letzter Minute zu korrigieren. Klicken Sie hingegen auf „Ja", akzeptieren Sie die aktuellen Optionen.

Im Mehrspieler-Modus kann sich nun der nächste Manager anmelden, während Sie als Solo-Spieler sofort im Auslosungs-Bildschirm landen.

Auslosung

Direkt nach der Auswahl von Verein und Manager starten die Auslosungen für folgende Wettbewerbe:

- **UEFA-Pokal**
- **Pokal der Landesmeister**
- **Pokal der Pokalsieger**

Was es mit diesen ominösen Turnieren auf sich hat und ob Sie überhaupt teilnahmeberechtigt sind, erfahren Sie im hinteren Teil des Buches (Kapitel „Der Spieltag").

Bei der Auslosung, einem mitunter recht spannenden Medienereignis, werden die Vereine ermittelt, die in der nächsten Saison gegeneinander spielen werden. Es kann dabei u. U. zu ligenüberschneidenden Paarungen kommen. Die Auslosung könnte z. B. das Spiel eines Bundesligavereins gegen einen aus der Oberliga ergeben. Ihr eigener Verein wird gelb gekennzeichnet.

Die Liga eines Vereins läßt sich an der Größe der Krönchen ersehen:

- Großes Krönchen = 1. Bundesliga
- Mittleres Krönchen = 2. Bundesliga
- Kleines Krönchen = Regionalliga A bzw. B

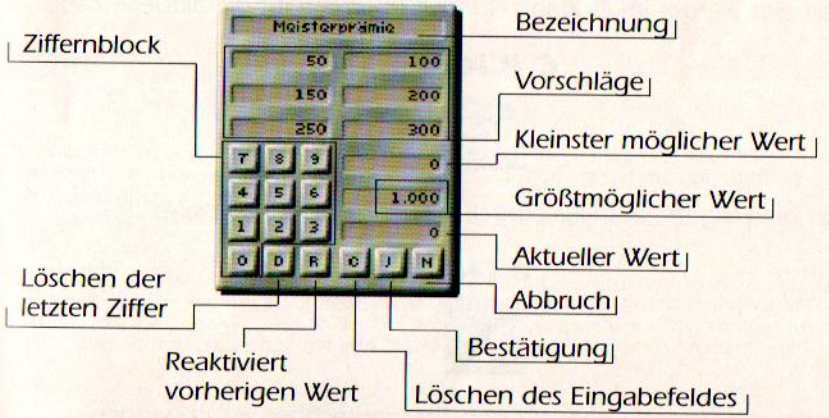
Wenn Sie die Auslosung nicht live miterleben wollen, können Sie sie mit mehreren Mausklicks einfach übergehen und landen unverzüglich im Hauptmenü mit seiner bunten Icon-Vielfalt. Weitere Details über die kommenden Auslosungen finden Sie im Kapitel „Der Spieltag".

Nach Adam Riese

Taschenrechner

MODUS I II III

Der Taschenrechner ist ein unerläßliches Hilfsmittel für Transaktionen, bei denen Zahlen eine wie auch immer geartete Rolle spielen. Er wird Ihnen z. B. bei allen finanziellen Angelegenheiten (Transfers, Bankgeschäfte, Gehaltsverhandlungen etc.) begegnen und eignet sich sowohl für die Eingabe von DM-Beträgen als auch für Prozentwerte. Bald wird Ihnen die Bedienung des zuverlässigen Rechenknechts in Fleisch und Blut übergegangen sein.



In der obersten Zeile erscheint eine kurze Beschreibung über die Art der Eingabe. In den Zeilen links und rechts darunter befinden sich bereits vordefinierte Werte, die Sie nur noch anklicken müssen. Ein Klick auf die jeweilige Zeile läßt den Wert im rechten unteren Feld erscheinen. In der linken unteren Ecke befindet sich der Zifferblock mit den Zahlen von 0 bis 9, falls Sie einen individuellen Wert eingeben möchten. Der Zahlenwert taucht ebenfalls in der rechten unteren Zeile auf. Auch den kleinsten bzw. größten möglichen Wert können Sie einfach per Mausklick in das Eingabefeld übertragen.

Die Tasten im Überblick:

D (Delete)

Die zuletzt eingegebene Ziffer des akltuellen Wertes wird gelöscht.

R (Reset)

Dies ist quasi die Undo-Funktion des Taschenrechners: Der zuvor eingestellte Wert erscheint wieder im Eingabefeld und überschreibt die aktuelle Zahl.

C (Clear)

Setzt die Eingabe auf Null zurück (im Eingabefeld erscheint „0")

J (Ja)

Bestätigt die Eingabe und läßt den Taschenrechner verschwinden.

N (Nein)

Bricht die Eingabe ab und läßt den Taschenrechner verschwinden.

Handhabung des Taschenrechners

1. Klicken Sie einen der vorgegebenen Werte an oder geben Sie mittels der Zahlentasten einen Wert ein. Er erscheint im rechten unteren Ausschnitt.

2. Wenn Sie bei der Eingabe einen Fehler gemacht haben, klicken Sie auf „C". Die Anzeige wird wieder auf Null gesetzt.

3. Soll die Eingabe abgebrochen werden, klicken Sie auf „N". In der Anzeige erscheint kurz die Mitteilung „Abbruch" und der Taschenrechner verschwindet spurlos vom Bildschirm, ohne einen Wert an das Programm übergeben zu haben. Noch einfacher: Betätigen Sie die RMT.

4. Wenn Sie jedoch mit der Eingabe zufrieden sind, klicken Sie auf „J". Die eingegebene Zahl wird damit bestätigt.

Tips & Tricks:

1. Falls der Taschenrechner einmal wichtige Angaben im Hintergrund verdecken sollte, können Sie ihn ganz einfach verschieben. Bewegen Sie den Maus-Cursor auf die oberste Zeile des Taschenrechners (Bezeichnung), halten Sie die LMT gedrückt und ziehen Sie das gesamte Feld an eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm. Dann lassen Sie einfach die Maustaste los - so leicht geht das!

2. Für die Eingabe verwenden Sie den Maus-Cursor in Verbindung mit dem Ziffernblock des Taschenrechners. Allerdings können Sie die Werte auch mit der Tastatur eingeben: Zu diesem Zweck stehen die Zifferntasten oberhalb des Buchstabenfeldes sowie der Ziffernblock (Cursortastenfeld) zur Verfügung. Probieren Sie aus, mit welcher Methode Sie am besten zurechtkommen.

Der gläserne Verein

Datenblatt A / B

Mit den Datenblättern A und B werden Sie u. a. bei der Aufstellung und beim Transfer konfrontiert. Die beiden Tabellen dienen dazu, um Ihnen alle Informationen über Ihre Spieler in komprimierter und übersichtlicher Form zu präsentieren. An den betreffenden Stellen in diesem Buch verweisen wir auf die folgenden Erläuterungen.

Mit dem Umschalter **„DATEN-A"** bzw. **„DATEN-B"** wechseln Sie per Mausklick zwischen den beiden Darstellungen.

DATEN-A DATEN-B

Datenblatt A

- Nummer
- Name
- Art
- Links/Rechts
- Defensiv/Offensiv
- Kondition
- Technik
- Form
- Durchschnittswert
- Tendenz
- Status
- Heimatland
- Erschöpfung
- Absolvierte Spiele
- Erzielte Tore
- Vorlagen
- Gelbe Karten
- Rote Karten

Nr. / Nummer
Jeder Spieler, den Sie für das nächste Match aufgestellt haben, trägt eine eigene Nummer. Die Zahlen dieser Spalte sind mit einem Farbcode versehen:

Hellgrau	Feldspieler
Grau	Reservespieler
Rot	Spieler wurde bereits mit einer gelben Karte verwarnt (nur aktiv während eines Spiels), er kann also beim nächsten Vergehen vom Platz geschickt werden.

Wenn Sie im Verlauf eines Spieles in den Aufstellungsmodus verzweigen, könnten einige Nummern rot markiert sein. Dies deutet darauf hin, daß dieser Spieler mit einer gelben Karte vorbelastet ist und beim nächsten Vergehen den Platz verlassen muß (Rot-Gelbe Karte).

Name
In dieser Spalte werden alle Spieler Ihres Teams namentlich aufgeführt. Außerdem können Sie damit einzelne Spieler als Stammspieler festlegen, auf die Reserve-Bank verbannen oder komplett aus dem Team werfen. Wie man das macht, erfahren Sie im Kapitel „Aufstellung".

Wenn Sie in der Zeile eines bestimmten Spielers mit der LMT klicken, wird seine Karteikarte eingeblendet. Näheres zu diesem Thema verraten wir Ihnen im gleichnamigen Kapitel.

Falls Ihr Verein einzelne Spieler verliehen hat, werden diese ganz unten auf Ihrer Liste aufgeführt und dunkelgrau markiert.

Wenn der Club selbst Spieler von anderen Mannschaften ausgeliehen hat, werden diese mit einem braunen L in der Liste gekennzeichnet.

Art
Anhand der Kennung erfahren Sie, an welcher Position der Spieler agiert:

TOR	Torwart
ABW	Abwehrspieler
MIT	Mittelfeldspieler
STU	Stürmer

L,R / Links/Rechts

Mit kleinen Pfeilen wird der Spielfuß des Kickers und die räumliche Ausrichtung auf dem Platz verdeutlicht:

Raute
Spielt mit links und rechts gleichstark

Pfeil nach rechts
Spielt mit dem rechten Fuß stärker

Pfeil nach links
Spielt mit dem linken Fuß stärker

Doppelpfeil nach rechts
Schießt bevorzugt und besonders stark mit dem rechten Fuß

Doppelpfeil nach links
Schießt bevorzugt und besonders stark mit dem linken Fuß

D,O / Defensiv/Offensiv-Charakter

Die Pfeile zeigen Ihnen die Einstellung des Spielers

Raute
Spieler kann sowohl offensiv als auch defensiv spielen

Pfeil nach unten
Spieler agiert bevorzugt als Defensiv-Spieler

Pfeil nach oben
Spieler agiert bevorzugt als Offensiv-Spieler

Doppelpfeil nach unten
Spieler eignet sich optimal für den Defensiv-Bereich.

Doppelpfeil nach oben
Spieler eignet sich optimal für den Offensiv-Bereich

K,T,F

K Kondition
T Technik
F Form

In Klammern wird der Durchschnittswert aus diesen drei Faktoren angegeben, wobei K, T und F unterschiedlich gewichtet werden.

TD / Tendenz
Die Spalte verrät Ihnen, wie sich die Gesamtleistung des Spielers in letzter Zeit entwickelt hat.

Keine Veränderung

Verbesserung der Gesamtleistung

Verschlechterung der Gesamtleistung

Status

Das Symbol zeigt an, ob der Spieler beim nächsten Match eingesetzt wird oder nicht.

Beine+Ball
Spieler wurde aufgestellt

Bank
Spieler sitzt auf der Reservebank

Bett
Spieler gehört zwar zum Kader, wurde jedoch nicht aufgestellt

Rotes Kreuz
Spieler ist verletzt, kann momentan nicht eingesetzt werden

Blaues Kreuz
Spieler ist Sportinvalide (kein Einsatz mehr bis zum Ende der Saison)

Gelbes Kreuz

Spieler ist z. Zt. nicht fit), kann aber aufgestellt werden.

HL / Heimatland

Das Fähnchen zeigt Ihnen auf den ersten Blick, aus welchem Land der Spieler stammt.

Ers. / Erschöpfung

Die Zahl gibt an, wie sehr der Spieler erschöpft ist. Ein Farbcode erleichtert die Beurteilung:

Rot	Vorsicht! Spieler ist am Ende seiner Kräfte und braucht dringend Erholung
Hellgrau	Spieler ist stark erschöpft und sollte nur noch im Notfall eingesetzt werden
Dunkelgrau	Entwarnung: Der Spieler ist voll einsatzfähig

Sp. / Absolvierte Spiele

Anzahl der Spiele, die der Kicker bereits hinter sich hat.

To. / Erzielte Tore

Anzahl der Tore, die der Spieler bereits für Ihren Verein erzielt hat.

Vo. / Vorlagen

Anzahl der Vorlagen, die zu einem Tor geführt haben.

GK / Gelbe Karten

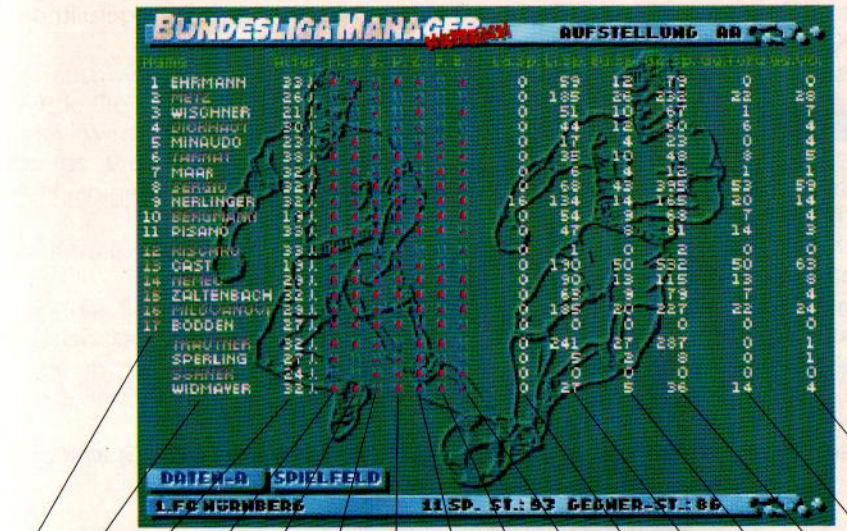
Anzahl der gelben Karten, die der Spieler bereits kassiert hat.

RK / Rote Karten

Anzahl der roten Karten, die der Spieler bereits gesehen hat. Übrigens zählen dazu auch die gelb-roten Karten.

Datenblatt B

Weitere Informationen zu einzelnen Spielern enthält das Datenblatt B, zu dem mittels des Umschalters bequem gewechselt werden kann.

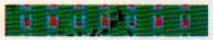


Nr. / Name

Entspricht den Ausführungen zu Datenblatt A

Alter
Ein BMH-Kicker kann bis zu 40 Jahre alt werden und beendet spätestens dann seine Karriere. Die jüngsten Spieler starten mit 16 Jahren ins Profigeschäft. Vorsicht ist geboten, wenn ein Spieler wacker auf die „Schallgrenze" von 35 Jahren zumarschiert.

Die folgenden Anzeigen bestehen aus kleinen Bechern, die jeweils eine Fähigkeit des Spielers symbolisieren. Am Füllgrad des Bechers können Sie ablesen, wie gut (Becher ist gefüllt) oder schlecht (Becher ist nur wenig oder gar nicht gefüllt) der jeweilige Kicker spielt.



M Mannschaftsgeist
S Schnelligkeit
S Schußstärke
P Paßstärke
Z Zweikampfstärke
F Freistoßstärke
E Eckballstärke

Die nächsten sechs Zahlen zeigen die Erfahrung und den Erfolg des Spielers:

Li.Sp Anzahl der absolvierten Liga-Spiele
Eu.Sp Anzahl der absolvierten Europa-Cup-Spiele
Lä.Sp Anzahl der absolvierten Länderspiele
Ge.Sp Anzahl der absolvierten Spiele (insgesamt)
Ge.Tore Anzahl der erzielten Tore (insgesamt)
Ge.Vo. Anzahl der Vorlagen (insgesamt)

Folgende Daten werden nur zu Spielern Ihrer Mannschaft aufgeführt:

- Liga-Spiele
- Europa-Cup-Spiele
- Länderspiele
- Absolvierte Spiele
- Erzielte Tore
- Vorlagen

Großer Lauschangriff

Spieler-Karteikarte

Genauso wie die Datenblätter A und B erfüllt auch die Karteikarte vorrangig den Zweck, Sie über einen Spieler genauestens zu informieren. Jedes noch so kleine Detail wird explizit aufgeführt, allerdings nur bei den Spielern des eigenen Vereins. Wenn Sie den Spieler eines anderen Clubs anklicken, wird Ihnen der BMH einige Informationen vorenthalten.

Die Karteikarte können Sie aufrufen, ...

... indem Sie in der Funktion „Aufstellung" HINTER dem Spielernamen klicken (ansonsten wird der Spieler für einen Tausch markiert).
... indem Sie bei allen Datenblättern auf den Namen eines Spielers klicken (Stärken, Liga-Spiele, Liga-Tabellen, Transfer, Verträge, etc.)

Folgende Einzelheiten können Sie der Karteikarte entnehmen:

- Name des Spielers
- Anzahl der Monate, die er in Ihrem Verein spielt
- Stammspieler/Verliehen/Geliehen (an wen/von wem)

Bei EM/WM-Spielen wird zusätzlich erwähnt, ob er zum Aufgebot der Nationalmannschaft zählt.

- Heimatland
- Status
  Die Bedeutung der Symbole entnehmen Sie bitte den Ausführungen zu Datenblatt A
- Monatliches Gehalt
- Restliche Laufzeit des Vertrages
- Eventuell abgeschlossene Versicherung
- Paßbild
  Achtung Amiga-Besitzer: Wenn Ihr Amiga mit lediglich 1 MB RAM ausgestattet wurde, kann es passieren, daß das Paßbild nur ab und zu angezeigt wird.
- Alter des Spielers
- Kaufpreis
- Marktwert

- Wappen und Name des Heimat-Vereins
- Gegebenenfalls Wappen und Name des Gast-Vereins, an den er verliehen wurde
  An den roten Herzchen ist erkennbar, bei welchem Verein der Spieler derzeit kickt.

Die sieben Eigenschaften und die dazugehörigen Becher entsprechen den Erläuterungen beim Datenblatt B:
Mannschaftsgeist
Schnelligkeit
Schußstärke
Paßstärke
Zweikampfstärke
Freistoß-Stärke
Eckball-Stärke

ZURÜCK

Ein Klick auf diesen Button läßt Sie in den vorherigen Bildschirm zurückkehren. Alternativ können Sie auch einfach die RMT betätigen.

SPIELER-STATISTIK

Schaltet um zur Spieler-Statistik. Dieser Button wird nur eingeblendet, wenn es sich um Spieler Ihrer eigenen Mannschaft handelt.

Wenn einem Spieler von einem anderen Verein ein Angebot unterbreitet wurde, erscheint ein weiterer Button:

VERHANDELN!

Daraufhin wird zu den Vertragsverhandlungen umgeschaltet (siehe Kapitel „Verträge").

Stecken Sie als Bundestrainer momentan in der EM-/WM-Vorbereitung, stehen stattdessen andere Buttons zur Verfügung:

AUS WM-KADER WERFEN!

Spieler im EM-/WM-Aufgebot dürfen Sie jederzeit aus dem Team werfen.

IN WM-KADER ÜBERNEHMEN

Andere Spieler können Sie mit diesem Button in die Nationalmannschaft aufnehmen.

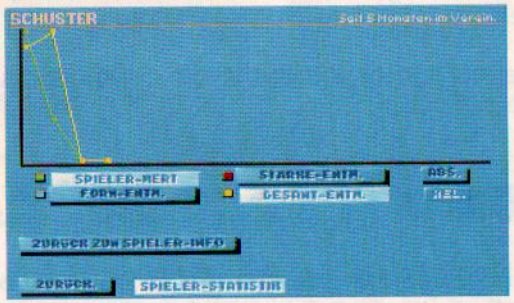
Weitere Informationen zur EM/WM finden Sie im Kapitel „Ligen und Wettbewerbe".

Entwicklungshilfe

Spieler-Statistik

Achtung: Die Spieler-Statistik wird nur für Spieler des eigenen Vereins verwaltet!

Wenn Sie in der Spieler-Karteikarte auf den Button **„SPIELER-STATISTIK"** klicken, wird dieses Fenster eingeblendet:



Anhand der Liniendiagramme können Sie leicht feststellen, wie sich der Spieler in letzter Zeit entwickelt hat.

SPIELER-WERT

SPIELER-WERT Spieler-Wert

FORM-ENTW.

FORM-ENTW. Form-Entwicklung

STÄRKE-ENW.

STÄRKE-ENTW. Stärke-Entwicklung

GESAMT-ENTW.

GESAMT-ENTW. Gesamt-Entwicklung

ABS

ABS.

Absolute Darstellung der Daten

REL

REL.

Relative Darstellung der Daten

ZURÜCK ZUM SPIELER-INFO

ZURÜCK ZUM SPIELER-INFO Klicken Sie auf diesen Button, um zur Spieler-Karteikarte zu gelangen.

Deutsche Einheit

Die Mannschafts-Info

In vielen Tabellen und Listen können Sie mit einem Klick auf den Mannschafts-Namen die Mannschafts-Info herbeizaubern:

- Aufstellung
- Ligaspiele
- Stärken
- Liga-Tabellen
- Übrige Spiele
- Transfer
- Statistik

Achtung: Die Mannschafts-Info ist nur für Teams verfügbar, die entweder einer der fünf deutschen (1. Bundesliga, 2. Bundesliga, Regionalliga A bzw. B und Oberliga) oder den vier europäischen Ligen (England, Italien, Frankreich, Spanien) angehören.

DATEN-A

DATEN-A
Wechselt in die Darstellung des Datenblatts A.

DATEN-B

DATEN-B
Wechselt in die Darstellung des Datenblatts B

STATISTIK

STATISTIK Die Mannschafts-Statistik des markierten Vereins wird eingeblendet.

Mit Hilfe eines Umschalters können Sie für jeden Verein individuell festlegen, wie ausführlich die Berichterstattung über diesen Club während eines Spieltages ausfallen soll. Der Umschalter kann drei Zustände annehmen:

Drei Punkte

Dies ist die Standardeinstellung: Es erfolgt weder eine Anzeige der Torszenen noch wird im Falle eines Tors das neue Resultat eingeblendet. Wenn Sie sich über ein Spiel dieser Mannschaft informieren möchten, werfen Sie nach dem Spieltag einen Blick in die aktuellen Tabellen („Liga-Tabellen", „Hallen-Tabellen", „Übrige Spiele").

Kopfhörer

Wenn Sie auf dem laufenden bleiben wollen, wie sich dieses Team derzeit schlägt, sollten Sie sich für den Kopfhörer entscheiden. Dies kann vor allem an den letzten Spieltagen einer Saison nützlich sein, wenn Sie mitten im Meisterschafts-, Ab- oder Aufstiegskampf stecken. Sobald in einer Partie dieser Mannschaft ein Tor erzielt wird, werden Sie darüber mit einer eingeblendeten Meldung in Kenntnis gesetzt.

Kamera

Als besonderer Service kommen Sie in den Genuß sämtlicher Torszenen, die sich während eines Spiels dieser Mannschaft ergeben.

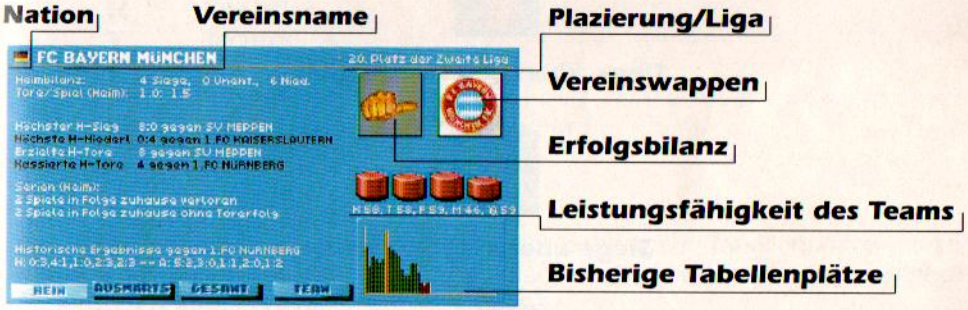
Mit dem „Hauptschalter für Übertragungen" (siehe Handbuch 2, Seite 76) können Sie alle anderen Einstellungen ausschalten. Einige benachbarte Schalterzustände legen fest, ob zusätzlich gelbe und rote Karten gemeldet (Kopfhörer) bzw. angezeigt (Kamera) werden. Des weiteren läßt sich einstellen, ob neben den tatsächlich erzielten Toren auch Torchancen berücksichtigt werden. Wenn Sie es wünschen, wird nach einer animierten Torszene (Kamera) bzw. nach einem Spieltag Ihr Tastendruck abgewartet.

Noch mehr Infos über den Spieltag und die Übertragungs-Modi liefert das Kapitel „Der Spieltag".

Jetzt wird abgerechnet...

Die Mannschafts-Statistik

Während die Spieler-Karteikarte für einzelne Kicker zuständig ist, liefert die Mannschafts-Statistik zuverlässige Informationen über das gesamte Team.



Die Daten und Fakten in diesem Fenster sind ein Eldorado für Statistik-Fans: Unter anderem erhalten Sie Auskunft über ...

- die Gesamtbilanz gegen diesen Verein (Anzahl der Siege/ Unentschieden/Niederlagen)
- die durchschnittlich erzielten Tore und Gegentore

Die folgenden Angaben können Sie mit drei Buttons zusätzlich differenzieren:

- Bislang höchster Sieg (Resultat, Gegner, Heimspiel/Auswärtsspiel)
- Bislang höchste Niederlage (Resultat, Gegner, Heimspiel/Auswärtsspiel)
- Die meisten Treffer in einem Spiel (Anzahl, Gegner, Heimspiel/Auswärtsspiel)
- Die meisten Gegentreffer in einem Spiel (Anzahl, Gegner, Heimspiel/Auswärtsspiel)
- Serien (Anzahl der Siege/Unentschieden/Niederlagen in Folge)
- Historische Ergebnisse gegen diesen Verein (Heimspiele/Auswärtsspiele)

HEIM

HEIM
Angaben beziehen sich **nur** auf Heimspiele.

AUSWÄRTS

AUSWÄRTS
Angaben beziehen sich **nur** auf Auswärtsspiele.

GESAMT

GESAMT
Angaben umfassen **sowohl** Heim- **als auch** Auswärtsspiele.

An den Daumen können Sie die Bilanz Ihres Vereins gegen diese Mannschaft ablesen:

Siege überwiegen deutlich

Siege überwiegen etwas

Ausgeglichene Bilanz

Niederlagen überwiegen etwas

Niederlagen überwiegen deutlich

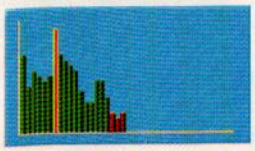
Die Säulen repräsentieren die derzeitige Verfassung dieses Teams, wobei zwischen den einzelnen Spielertypen unterschieden wird:

Die folgenden Werte sind ein wichtiger Anhaltspunkt für Taktik und Aufstellung, wenn Sie das nächste Mal gegen diese Mannschaft antreten:

K	Kondition
T	Technik
F	Form
M	Moral
Ø	Durchschnitt aus K, T, F und M

Das Balkendiagramm veranschaulicht die bisherigen Tabellenplätze dieser Mannschaft. Die Farben der Balken machen Sie auf besonders wichtige Plazierungen aufmerksam:

Gelb	Tabellenführer
Grün	Mittelfeld
Rot	Abstiegsplatz

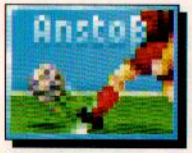


TEAM

TEAM
Ein Klick auf diesen Button hat die Rückkehr zur Mannschafts-Info zur Folge.

Wenn Sie einmal mit der RMT klicken, landen Sie in dem Bildschirm, von dem Sie die Mannschaftsinfo aufgerufen haben.

Auf sie mit Gebrüll!



Anstoß

MODUS I II III

Wenn Sie Ihre Hausaufgaben als Manager und Trainer gemacht haben (sprich: Werbung, Stadion etc.), steht der nächste Spieltag auf dem Programm. Was passiert, wenn Sie auf diesen Button klicken, hängt davon ab, wie viele Personen sich um den BMH-Computer versammelt haben:

1. Sie spielen alleine

Das Match wird angepfiffen, wobei es sich um ein Ligaspiel oder einen Wettbewerb (z. B. DFB-Pokal, UEFA-Cup, Hallen-Turnier etc.) handeln kann.

2. Der Mehrspieler-Modus ist aktiv

Der nächste Manager ist an der Reihe und kann seine Entscheidungen hinsichtlich Training, Aufstellung, Bankgeschäfte usw. treffen. Die Reihenfolge, wann wer seine Eingaben machen darf, wird per Zufall ermittelt und ändert sich von Runde zu Runde, um dem Mißbrauch vorzubeugen. Sobald sämtliche Spieler ihre „Schachzüge" beendet haben, wird der Spieltag aufgerufen.

Wenn Sie mehr über den Mehrspieler-Modus wissen möchten, sollten Sie einen Blick in das gleichnamige Kapitel werfen. Auch zu Details hinsichtlich des Spieltages haben wir einen eigenen Abschnitt in diesem Buch vorgesehen.

Den Startschuß für einen neuen Spieltag können Sie auch mit einem Klick auf den Kalender erteilen.

Elf Freunde sollt ihr sein

Aufstellung

MODUS I II III

Mit dieser Funktion legen Sie fest, welche Spieler beim nächsten Match zum Einsatz kommen und wer von Ihren Schützlingen auf der Bank bzw. auf den Tribünen Platz nehmen darf. Verletzte oder gesperrte Kicker können die Auswahl einschränken. Die Aufstellung erfordert einiges an Fingerspitzengefühl und viel Hintergrundwissen. Zumindest letzteres möchten wir Ihnen auf den folgenden Seiten vermitteln.

Der Aufstellungs-Bildschirm kann in drei verschiedene Modi geschaltet werden, die mit den Buttons festgelegt wird.

DATEN-A

Datenblatt A

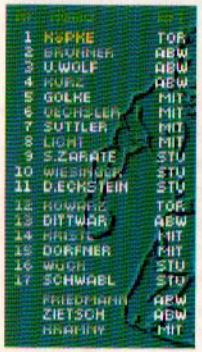
DATEN-B

Datenblatt B

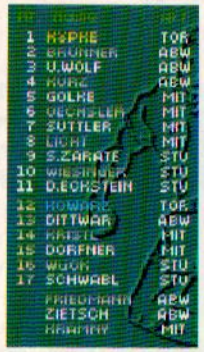
Informationen zu den Datenblättern finden Sie im gleichnamigen Kapitel

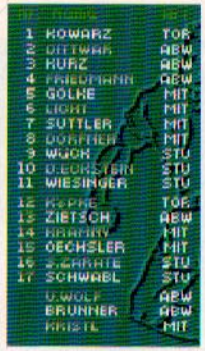
So wird´s gemacht: Spielertausch

1. Sobald Sie mit dem Mauscursor einen der Spielernamen berühren, wechselt die Farbe der Schrift von einem Grauton nach Blau.



Klicken Sie mit der LMT auf den Spieler, der ausgetauscht werden soll. Der Name wird nun gelb markiert.





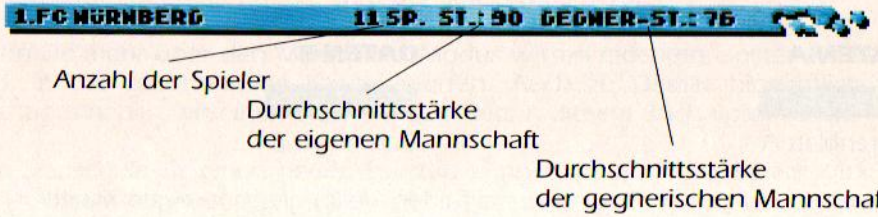
2. Anschließend klicken Sie mit der LMT den „neuen" Spieler an. Die beiden Fußballer werden nun ausgetauscht.

Achtung: Laut dem Regelwerk des DFB dürfen sich unter den elf eingesetzten Spielern höchstens drei Ausländer befinden.

Ein Klick mit der LMT auf die Fläche hinter einem Spielernamen fördert die Karteikarte des Schützlings zutage. Mehr dazu im Kapitel „Die Spieler-Karteikarte".

Auf Wunsch wird die Auswechslung automatisch vorgenommen. Dazu klicken Sie auf das dazugehörige Icon „Automatische Auswechslung" in der „Automatikeinstellung" (siehe Kapitel „Grundeinstellung").

In der Leiste am unteren Bildschirmrand werden zusätzliche Informationen angezeigt:



Spielfeld

SPIELFELD Die Anzahl der Buttons (maximal sechs), die neben rechts dem Spielfeld angeordnet werden, richtet sich danach, ob Sie im sogenannten „Reality-Modus" (siehe Kapitel „Der Spieltag") spielen. Wenn Sie diese Funktion mit einer bestimmten Einstellung verlassen, wird beim nächsten Aufruf genau dieser Modus bereits aktiviert sein.

Folgende Buttons stehen zur Verfügung:

DATEN-A

DATEN-A

DATEN-B

DATEN-B

In der oberen Bildschirmhälfte wird das Datenblatt A bzw. B eingeblendet.

TEAM

TEAM Das Spielfeld wird ausgeblendet und das Datenblatt A bzw. B kann in seiner vollen Pracht begutachtet werden.

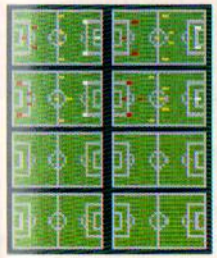
Nummer

Ist die Nummer eines Spielers rot markiert, besteht die Gefahr, daß er beim nächsten Regelverstoß das Match von den Rängen aus verfolgen muß. Konkret bedeutet dies, daß ihm in dieser Begegnung schon eine gelbe Karte gezeigt wurde und er u. U.bei einer rot-gelben Karte vom Platz fliegt.

Ein braunes L hinter einem Spielernamen bedeutet, daß wir ihn nur von einem anderen Verein „geliehen" haben.

AUFSTELLUNG

Sobald Sie sich darüber im klaren sind, welche Spieler eingesetzt werden sollen und die Liste nach Ihren Wünschen gestaltet haben, klicken Sie auf den Button **„SPIELFELD"** (falls dies nicht bereits die Grundeinstellung ist).



SPIELFELD

Auf dem Platz sehen Sie nun die elf Akteure an ihren zugewiesenen Positionen, die in der oberen Bildschirmhälfte noch einmal namentlich und mit sämtlichen Werten aufgelistet

werden. Wenn Sie auch die restlichen Spielerdaten anzeigen möchten, klicken Sie in der Tabelle einfach auf in den oberen bzw. unteren Bereich. Auf diese Weise kann die Liste bequem gescrollt werden.

Übrigens: Ein Spieler-Tausch kann selbst dann vorgenommen werden, wenn sich das Spielfeld auf dem Bildschirm befindet.

Die Aufstellung

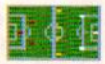
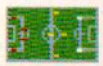
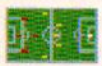
Die Aufgaben auf dem Platz können auf verschiedene Art und Weise verteilt werden:
a) Grundaufstellungen b) Freie Positionierung

Grundaufstellungen

Klicken Sie - falls noch nicht geschehen - auf den Button **„AUFST."**.

Auf der rechten Seite werden acht verkleinerte Fußballfelder angezeigt, darunter vier vorgefertigte Grundaufstellungen.

Folgende Vorgaben werden angeboten:

				
Verhalten	Sehr offensiv	Offensiv	Leicht defensiv	Sehr defensiv
Sturm	1 Stürmer	2 Stürmer	2 Stürmer	1 Stürmer
Mittelfeld	Offensiv	offensiv	stark	defensiv
Abwehr	2 Abwehr-spieler	2 Abwehr spieler	Vierer-Abwehrkette	stark
Bevorzugtes Einsatzgebiet	Heim-spiele	Heim-spiele	Auswärts-spiele	Auswärts-spiele
Für folgende Gegner geeignet	Schwächer	Gleichstark bzw. stärker	Gleichstark bzw. schwächer	Stärker

Eine Grundaufstellung wird aktiviert, indem man einfach mit der LMT auf das entsprechende Fußballfeld klickt.

So wird´s gemacht: Manuelle Veränderung der Spieler-Positionen

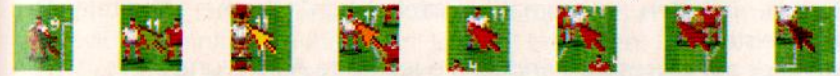
Natürlich dürfen Sie auch Ihre ganz persönliche Aufstellung vornehmen.

1. Setzen Sie den Mauscursor auf den Spieler, dessen Position Sie verändern möchten. Die Farbe seiner Trikots und Shorts wird sich verändern, ebenso sein Name in der Liste im oberen Bildschirmbereich.

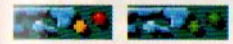
2. Klicken Sie mit der LMT auf den Spieler. Ein weiteres Mal wird sich die Farbe von Name und Bekleidung des Kickers ändern.

3. Bewegen Sie eine Kopie des Spielers mit der Maus über das Feld und suchen Sie sich eine neue Position aus, während seine „alte" Plazierung erhalten bleibt. Achten Sie darauf, daß sich zwei Spieler nicht allzu nahe auf den Pelz rücken.

4. Nicht jeder Spieler ist für jede Position gleichermaßen geeignet. Ein Torwart, der plötzlich im Mittelfeld tätig sein soll, wird sich dort sicherlich keine allzu glückliche Figur abgeben. Deshalb sollten Sie während des Verschiebe-Vorgangs unbedingt die Farbe des Mauscursors beobachten. Anhand des Farbtons läßt sich eindeutig ablesen, wie gut der Spieler in diese Gegend paßt. Die Palette reicht von Dunkelgrün (optimal) über Gelb (noch akzeptabel) und Orange (nur in Ausnahmesituationen) bis hin zu Dunkelrot (völlig absurde Position).



Achtung, Amiga-Besitzer!
Bei der Amiga-Version (32 Farben) wurde der farbige Mauscursor aus technischen Gründen nicht integriert. Deshalb finden Sie in der rechten unteren Ecke zwei Punkte, die diese Aufgabe übernehmen und sich wie der Mauspfeil verfärben. Der Farbton des linken Punkten informiert Sie darüber, was der Spieler über seine alte Position denkt, während sich die Farbe des rechten ändert, sobald Sie eine Spieler-Figur über das Feld bewegen.



5. Wenn Sie glauben, die günstigste Position eines Spielers herausgefunden zu haben, klicken Sie an dieser Stelle mit der LMT. Sollten Sie irrtümlich einen anderen Spieler angeklickt haben, betätigen Sie einfach die RMT. Es wird keine Änderung vorgenommen.

So wird´s gemacht: Neue Grundaufstellungen festlegen

Wie Sie sicherlich bereits festgestellt haben, sind unterhalb der vier Vorgaben weitere vier leere Fußballfelder vorhanden. Damit können Sie eigene Aufstellungen kreieren, auf die Sie je nach anstehendem Spiel jederzeit zurückgreifen können.

1. Legen Sie zunächst alle Spieler-Positionen nach Wunsch fest.

2. Sobald jeder Kicker dort verankert ist, wo er Ihrer Meinung nach hingehört, klicken Sie mit der LMT auf eines der vier Felder und halten die Maustaste solange gedrückt, bis der gelbe Rahmen aufblinkt. Die „schwarzen Pünktchen" auf dem verkleinerten Felder müßten nun exakt der Aufstellung auf dem großen Fußballplatz entsprechen.

Auf die gleiche Weise läßt sich eine Grundstellung jederzeit ändern.

Die automatische Aufstellung

Für unerfahrene Spieler ist die sogenannte „Automatische Aufstellung" (kurz: AA) gedacht. Eingestellt wird sie mit dem entsprechenden Button in den „Automatikeinstellungen" (siehe Kapitel „Die Menüleiste").
Jeder weitere Klick auf dieses Icon ändert die jeweilige Aufstellung.

Die AA bewirkt, daß der BMH allen Feldpositionen eigenständig einen passenden Spieler zuordnet. Eine aktivierte AA erkennen Sie an den folgenden Details:

- In der Titelleiste wird der Funktions-Name „Aufstellung" durch den Hinweis „AA" ergänzt.

- Eine der bis zu acht Grundeinstellungen wird durch einen gelben Rahmen markiert.

Achtung: Die AA wird deaktiviert, wenn Sie einem Spieler manuell eine neue Position zuweisen. Während eines Spieltages darf die Aufstellung jedoch jederzeit verändert werden, ohne daß dadurch die AA außer Kraft gesetzt wird.

Unterhalb der Grundaufstellungen befinden sich drei Icons, mit denen Sie die Wirkungsweise der AA beeinflussen können. Jedes Icon enthält einen kleinen Becher, der Ihnen z. B. bereits beim Datenblatt B begegnet ist. Je mehr ein Becher mit der roten Flüssigkeit gefüllt ist, desto stärker wird die jeweilige Einstellung vom BMH berücksichtigt.

Achtung: Die neue Einstellung wird nur dann aktiv, wenn Sie anschließend Ihre Grundaufstellung mit der LMT anklicken!

ROT / GELB / WEISS

Wichtigkeit der Spieler-Art
Das Icon regelt, wie stark sich der BMH bei der Aufstellung an der Spieler-Art orientieren soll. Wenn der Becher nur wenig gefüllt ist, darf z. B. ein Mittelfeldspieler auch mal Aufgaben im Sturm übernehmen. Andernfalls wird bei der Zuweisung der Aufgaben streng nach der bevorzugten Position eines Kickers (Torwart, Mittelfeld, Sturm, Abwehr) vorgegangen.

PFEILKREUZ

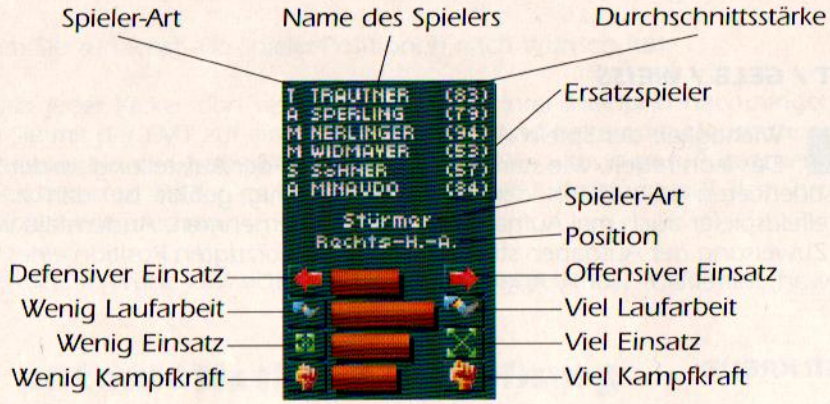
Wenn Sie sich des öfteren darüber gewundert haben, welche Auswirkung eigentlich diese ominösen Kürzel („L,R" = linker bzw. rechter Spielfuß bzw. „D,O" = Defensiv-/Offensiv-Charakter) im Datenblatt A haben, können wir nun einiges zu Ihrer „Aufklärung" beitragen. Die AA macht u. a. intensiven Gebrauch von diesen Werten: Mit dem Pfeilkreuz-Icon stellen Sie ein, wie sehr der BMH auf die Vorgaben (Pfeilrichtung, siehe Kapitel „Datenblätter") Rücksicht nimmt. Wenn es z. B. um die Besetzung eines Linksaußen geht, wird auch die Füllhöhe des Pfeilkreuz-Bechers in Betracht gezogen.

PLATTER BALL

Besonders rabiate Manager scheuchen ihre Spieler selbst dann auf´s Feld, wenn der Erschöpfungswert bedenkliche Bereiche erreicht hat. Mit diesem Icon stellen Sie ein, ob der BMH bei der AA auch völlig ausgelaugte Kicker aufstellen darf. Ein hoher „Pegelstand" veranlaßt das Programm, nur solche Spieler auszuwählen, die sich fit und vital fühlen. Nur in Ausnahmesituationen (zu viele verletzte oder gesperrte Akteure) kann auch mal ein konditionsmäßig nicht sonderlich guter Spieler zum Einsatz kommen.

ORDER

ORDER **Achtung:** Dieser Button steht nur im Reality-Modus zur Verfügung! Zusätzlich zu den allgemeinen Strategien, die im Rahmen der Taktik und den restlichen Aufstellungs-Funktionen festgelegt wurden, können Sie jedem einzelnen Spieler noch einmal gesonderte Anweisungen mit auf den Weg geben.
Im unteren rechten Bildschirmbereich werden acht Icons eingeblendet.



Spieler-Art

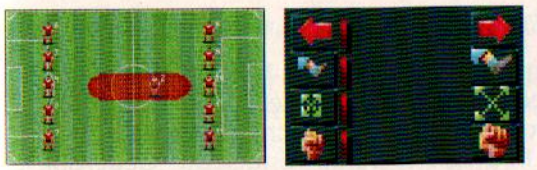
Die Abkürzungen bedeuten:

T	Torwart	A	Abwehr
M	Mittelfeld	S	Sturm

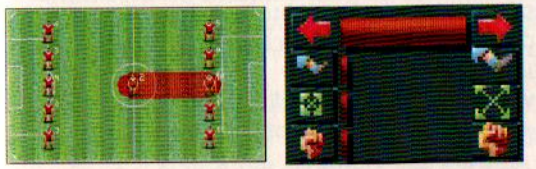
Zunächst wählen Sie den Spieler aus, indem Sie seinen Namen im Datenblatt in der oberen Bildschirmhälfte per LMT anklicken. Alternativ können Sie sich auch für die Spieler-Figur auf dem Fußballfeld mit der LMT entscheiden. Der rot markierte Bereich, in dem sich der Spieler befindet, definiert seinen Einsatzbereich. Die Länge der roten Balken und somit die Intensität der einzelnen Einstellungen läßt sich verändern, wenn man auf das linke (Verringerung) bzw. rechte (Erhöhung) Icon klickt.

Zu guter Letzt betätigen Sie einfach die RMT, damit die Änderungen in Kraft treten.

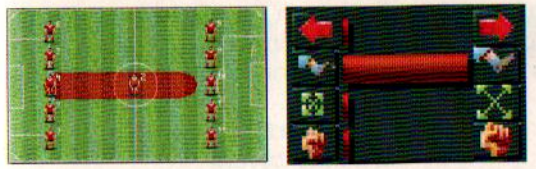
Am Beispiel eines Spielers wollen wir einmal durchexerzieren, was die einzelnen Einstellungen denn nun in der Praxis bewirken:



1. In der Grundeinstellung orientiert sich unser Stürmer etwas nach hinten, weil sämtliche Balken auf Null gesetzt wurden: Keine Offensive, keine Laufarbeit, kein Einsatz.

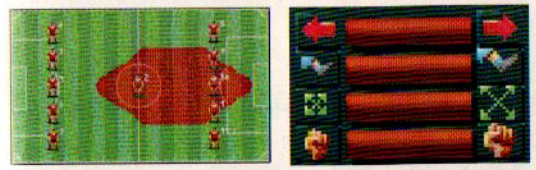


2. Dies ändert sich schlagartig, wenn man den Defensiv-/Offensiv-Balken mit dem rechten Icon bis zum Anschlag erweitert. Plötzlich ragt der rote Bereich deutlich in die gegnerische Hälfte hinein.



3. Legt man hingegen großen Wert auf eine exzellente Laufarbeit, zieht sich der rote Bereich zwangsläufig in die Länge: Unser Mann muß nun weitere Wege zurücklegen, was natürlich an den Kräften zehrt.

4. Mit den beiden „Einsatz"-Icons verbreitert bzw. schmälert man den Wirkungskreis eines Spielers. Auch diese Maßnahme wird nicht ohne Folgen für die Kondition bleiben.



5. Bei einem Vollprogramm (alle Balken werden auf das Maximum gesetzt) wird der Spieler am meisten gefordert, ist aber am universellsten einsetzbar und kann an vielen Orten aktiv werden - fragt sich nur, wie lange.

6. Werden einzelne Balken nur teilweise in Anspruch genommen, ändert sich der Raum dementsprechend. Experimentieren Sie mit den Icons und kontrollieren Sie den Effekt auf das Einsatzgebiet des Spielers

Die Manndeckung

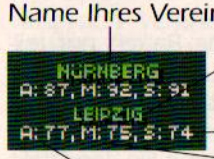
MANND. **Achtung:** Diese Button steht nur im Reality-Modus zur Verfügung! Der Button wird nur eingeblendet, wenn es sich beim nächsten Gegner um eine deutsche oder europäische Liga-Mannschaft handelt.
Manndeckung bedeutet, daß sich Ihre Spieler vorab festgelegte Gegenspieler vorknöpfen und diese während des ganzen Matches nicht mehr aus den Augen lassen - natürlich mit Ausnahme des Torwarts. Jedem Mitglied Ihres Teams wird ein genau festgelegter „Partner" der anderen Mannschaft zugewiesen, der bewacht und rechtzeitig „ausgeschaltet" werden soll.
Die Aufstellung im großen Spielfeld wird durch die Aufstellung der gegnerischen Mannschaft ergänzt, die sich durch einen helleren Farbton bei Trikot und Shorts abheben.

Im rechten unteren Teil des Bildschirms werden die Namen und Daten von jeweils fünf gegnerischen Spieler aufgeführt. Die restlichen Kicker können Sie herbeizaubern, indem Sie mit der LMT auf den oberen bzw. unteren Abschnitt dieser Liste klicken.

Spieler-Art
ABW.....Abwehr
MIT.....Mittelfeld
STU .....Sturm

ST.....Durchschnittsstärke
T .....Bereits erzielte Tore
V.....Geleistete Vorlagen

Rechts neben dem Wappen Ihres Vereins werden die Stärken bzw. Schwächen beider Mannschaften offenbart:



A.....Abwehr + Torwart
M .....Mittelfeld
S .....Sturm

So wird´s gemacht: Manndeckung festlegen

1. Entscheiden Sie sich für einen Ihrer Spieler, indem Sie auf seinen Namen im Datenblatt in der oberen Bildschirmhälfte klicken oder direkt seine Spielfigur auf dem Fußballfeld mit der LMT anwählen.

2. Anschließend begutachten Sie die Spieler des Gegners innerhalb der Liste und klicken mit der LMT auf den Namen, der von Ihrem zuvor festgelegten eigenen Kicker gedeckt werden soll. Farbige Markierungen erleichtern die Orientierung:

Gelb	Name des gedeckten Spielers
Hellblau	Gedeckter Spieler auf dem großen Fußballfeld
Rot	Name des eigenen, deckenden Spielers

Ihre Entscheidung können Sie widerrufen, indem Sie mit der LMT auf den Namen des gedeckten Spielers in der Liste im rechten unteren Bildschirmabschnitt klicken.

Die Raumdeckung

Achtung: Dieser Button steht nur im Reality-Modus zur Verfügung!

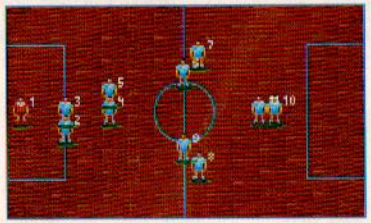
Die Raumdeckung umfaßt den Bereich des Fußballfeldes, der von Ihren Spielern „betreut" wird. Sobald es in einem mit „ORDER" zugewiesenen Abschnitt „brennt", wird der jeweilige Spieler sofort eingreifen. Natürlich wird ein Verteidiger auch mal in anderen Gebieten aktiv werden, wenn es das Spielgeschehen erfordert, aber vorrangig kümmert er sich um Vorkommnisse in seinem Gebiet. Sollte die gegnerische Mannschaft in diesem Revier wildert, ist er gefordert und muß die Situation entschärfen.

RAUMD. Wenn Sie auf den Button **„RAUMD."** klicken, wird der gesamte kontrollierte Raum rot markiert. Damit können Sie überprüfen, ob noch an einigen Stellen gefährliche Lücken auftreten und mit der **„ORDER"**-Funktion Abhilfe schaffen.

Besonderheiten bei Hallenturnieren

Die Hallenturniere, die in der Winterpause veranstaltet werden, unterscheiden sich in vielen Details von den herkömmlichen Ligaspielen. Auch bei der Aufstellung gibt es einige Spezialitäten zu beachten:

Bedingt durch die Spielregeln müssen Pärchen festgelegt werden, die aus jeweils zwei Spielern Ihrer Mannschaft bestehen. Während eines Matches wird automatisch ausgewechselt - auf den Zeitpunkt haben Sie keinen Einfluß. Ob zwei Spieler zusammengehören, erkennen Sie bereits an der geänderten Farbe von Trikot und Shorts. Wenn Sie jeweils zwei Spieler nebeneinander anordnen (siehe Beispiel), ergibt sich daraus ein Paar.



Ob Sie die Aufstellung für ein Liga- oder Hallenturnier-Spiel festlegen, läßt sich bereits auf einen Blick feststellen: Der grüne Rasen wird durch einen braunen Hallenbelag ersetzt.

Über den Austragungsmodus und die Ermittlung des Siegers informiert Sie eine Rubrik im Kapitel „Ligen und Wettbewerbe".

Tips & Tricks

1. „Der Widerspenstigen Zähmung" könnte man eine listige Methode betiteln, mit der man bestimmten Spielern eine Position „antrainieren" kann. Dazu müssen Sie den betreffenden Spieler allmählich immer näher zu einer Stelle hindirigieren, die ihm eigentlich gar nicht liegt (z. B. Mittelfeldspieler auf eine Verteidigerposition). Sie werden feststellen, daß die Farbe des Mauscursors von Spiel zu Spiel allmählich von gelb oder gar rot nach grün wechselt. Der Spieler „gewöhnt" sich quasi an sein neues Einsatzgebiet. Auf diese Weise können selbst in Krisenzeiten (zu viele Verletzungen und Sperren) genügend Spieler für jede Position bereitgestellt werden, ohne gleich mit millionenteuren Schecks auf Transfer-Tour gehen zu müssen.

2. Überfordern Sie Ihre Spieler nicht mit einer zu üppig dimensionierten Raumdeckung. Unterschätzen Sie keinesfalls den enormen Kräfteverschleiß, den z. B. eine höhere Laufarbeit hervorruft.

3. Die Manndeckung ist ein äußerst wirksames Mittel, um die gegnerische Mannschaft völlig aus dem Konzept zu bringen und jeden Angriff frühzeitig zu unterbinden. Analysieren Sie die Spielmacher des Gegners und berücksichtigen Sie dabei vor allem die Stürmer und Mittelfeldspieler. Anschließend sehen Sie sich die Werte Ihrer Abwehrspieler an und weisen diese den Kickern der anderen Mannschaft zu. Dabei gilt folgende Grundregel: Je stärker der Angriff, desto stärker muß Ihre Abwehr sein. Achten Sie darauf, daß die „Ausputzer" vor allem hinsichtlich Kampfkraft, Kondition, Zweikampf und Schnelligkeit im Training gut auf ihre Aufgabe vorbereitet wurden.

Wer die Festlegung dieser Maßnahme dem BMH überlassen möchte, kann dies mit den „Automatikeinstellungen" (siehe Kapitel „Grundeinstellungen") vornehmen. Allerdings sollten Sie bedenken, daß sich dieses Icon nur bei aktiviertem Reality-Modus einschalten läßt.

4. Nutzen Sie den Heimvorteil, um eine offensivere Spielweise einzusetzen: Opfern Sie z. B. einen Abwehrspieler zugunsten eines zusätzlichen Mittelfeldspielers oder Stürmers. Dies lohnt sich allerdings nur dann, wenn Ihnen optimales Spielermaterial zur Verfügung steht. Ansonsten sollten Sie lieber auf Nummer Sicher gehen und auch vor heimischer Kulisse im Rahmen Ihrer Möglichkeiten spielen.

5. Wenn es keinen zwingenden Grund für eine Umbesetzung gibt, sollten Sie einen Spieler grundsätzlich an seiner bevorzugten Position spielen lassen (Grüner Mauspfeil).

6. Wer einen Libero einsetzt, sollte bei der Besetzung dieses Postens besonders kritisch vorgehen: Der Spieler muß unbedingt schon mehrere Jahre Erfahrung aufweisen; es bringt nichts, wenn Sie einen Nachwuchsspieler zum Libero bestimmen. Des weiteren sollte er eine ordentliche Kondition aufweisen, technisch eine gute Figur abgeben, im Notfall auch mal schnell sprinten können und vor allem im Zweikampf glänzen.

7. Ins Mittelfeld sollten Spieler beordert werden, auf die folgende Attribute zutreffen: Sie zeichnen sich durch ein auffälliges Organisationstalent aus und bieten ihre Dienste immer und überall an (Spiel), sind für ihre plazierten Pässe berühmt (Paß) und verzaubern Publikum und Gegner mit ihren technischen Glanzparaden (Technik).

8. Bei den Stürmern sollte vor allem darauf geachtet werden, daß deren Stärken beim Schuß liegen. Dies macht sie besonders torgefährlich - vor allem, wenn sie zusätzlich sehr schnell sind.

9. Werfen Sie immer mal wieder einen Blick auf die Warnlampen, die sich auf die Aufstellung beziehen. Konkret handelt es sich um folgende Leuchten:

Erste Lampe der zweiten Reihe	Sie haben für das nächste Spiel weniger als 11 Spieler aufgestellt
Zweite Lampe der zweiten Reihe	Auf Ihrer Reservebank tummeln sich weniger als 5 Spieler

Wir bieten mehr als Geld und Zinsen

Bank

MODUS I II III

Im Bank-Bildschirm werden sämtliche Geldgeschäfte abgewickelt. Sie können sowohl bei der Bank als auch bei Ihren eventuell vorhandenen Mitspielern Kredite beantragen. Falls Sie eine größere Summe für einen absehbaren Zeitraum nicht benötigen, läßt sich das Geld gewinnbringend anlegen. Nachwuchs-Kostolanys mit Mut zum Risiko dürfen sich an der Spekulation mit Aktien versuchen und Immobilienhaie vermieten ihre Betonburgen an die betuchte Klientel.

Kredite

Wenn Ihnen das Wasser bis zum Hals steht und Sie dringend Geld brauchen (z. B. für den Stadion-Ausbau oder für einen Spieler-Kauf), müssen Sie einen Kredit bei der Bank aufnehmen. Klicken Sie dazu die dunkelgraue Silhouette hinter der Aktientafel an. Wenn zwei oder mehr Manager gleichzeitig zugange sind, können Sie das Darlehen auch von einem Mitspieler erbitten. Zu diesem Zweck klicken Sie die jeweilige Person auf der Sitzbank mit der LMT an.

Die Kreditübersicht enthält folgende Informationen:

AUSGEZAHLTER BETRAG
Klicken Sie diesen Text an, um die Kreditsumme mit Hilfe des Taschenrechners neu festzulegen oder zu ändern. Falls es sich um einen bereits bestehenden Kredit handelt, wird an dieser Stelle die Kreditsumme angezeigt.

GESAMTE KREDITSUMME
Der ausgezahlte Betrag und die anfallenden Zinsen werden zusammengezählt und ergeben die zu zahlende Gesamtsumme.

MONATLICHE ZAHLUNGEN
Wenn Sie auf diese Zeile klicken, erscheint der Taschenrechner. Geben Sie nun einen sinnvollen Betrag ein, den Sie monatlich zahlen wollen bzw. können. Bei falschen Werten ändert der BMH die monatliche Zahlung entsprechend ab.
Achtung: Eine Eingabe ist nur möglich, wenn Sie sich von einem hilfsbereiten Mitspieler Geld pumpen. Falls Sie sich bei der Bank verschulden, berechnet das Institut die monatlichen Zahlungen anhand der Kreditsumme und der Laufzeit.

LAUFZEIT
Klicken Sie diese Zeile mit der LMT an. Mit dem Taschenrechner könnnen Sie festlegen, in welchem Zeitraum der gewährte Kredit abbezahlt sein soll.

RESTLAUFZEIT
Diese Anzeige verrät Ihnen, wie viele Raten noch bezahlt werden müssen. Der Wert dient lediglich zu Ihrer Information und kann nicht direkt verändert werden.

BEREITS GEZAHLT
Diese Geldsumme wurde von Ihnen bereits zurückgezahlt.

RÜCKZAHLUNG
Wenn Sie einen Teil des Kredites oder sogar die gesamte verbleibende Restsumme früher als vereinbart zurückzahlen möchten, klicken Sie diese Zeile an. Im Taschenrechner geben Sie die gewünschte Summe ein, um die sich der Restkredit verringern soll. Falls Sie den gesamten Restbetrag auf einen Schlag zurückzahlen möchten, klicken Sie einfach das Feld mit der höchstmöglichen Summe an. Als Entschädigung für die entgangenen Zinsen müssen Sie der Bank eine Gebühr bezahlen, die sich aus 5.000,- DM plus 1 % der Kreditsumme zusammensetzt.

OKAY

Die Kreditaufnahme oder die Änderung der Laufzeit bzw. der monatlichen Zahlung tritt in Kraft.

ABBRUCH

Die Verhandlungen über einen Kredit oder etwaige Änderungen werden vor Vertragsabschluß abgebrochen.

So wird´s gemacht: Kreditaufnahme

1. Klicken Sie die dunkelgraue Silhouette hinter der Aktientafel oder einen Ihrer Mitspieler auf den Sitzplätzen an. Es erscheint ein Fenster zur Kreditaufnahme.

2. Klicken Sie die oberste Zeile (**„Ausgezahlter Betrag"**) an. Es erscheint der Taschenrechner, in den Sie die gewünschte Summe eintippen.

3. Wenn Sie die monatlichen Raten (nur bei der Kreditaufnahme von einem Mitspieler) und die Laufzeit verändern möchten, klicken Sie die gleichnamige Zeile an. Im Taschenrechner geben Sie die Ratenzahlung bzw. die Lautzeit ein.

4. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf **„Okay"**.

Immobilien

Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich ein Schaukasten mit aktuellen Immobilien-Angeboten. Schauen Sie doch mal rein, ob für Sie etwas dabei ist!

Folgende Immobilientypen stehen zur Verfügung:

Eigentumswohnungen

Reihenhäuser

Einfamilienhäuser

Villen

Mietshäuser

Bürogebäude

Mit zwei Buttons haben Sie den gesamten Immobilienmarkt im Griff:

KAUFEN

Beim Kauf von Immobilien legen Sie mit dem Taschenrechner fest, wie viele Wohnungen bzw. Gebäude Sie gerne hätten.

VERKAUF

Gleiches gilt für den Verkauf der bereits angesammelten Immobilien: Sie müssen lediglich angeben, wie viele Objekte des eingestellten Typs Sie loswerden möchten.

So wird´s gemacht:
Kauf bzw. Verkauf einer Immobilie

1. Wenn Sie mit der LMT auf den Schaukasten klicken, wird das Immobilien-Fenster eingeblendet:

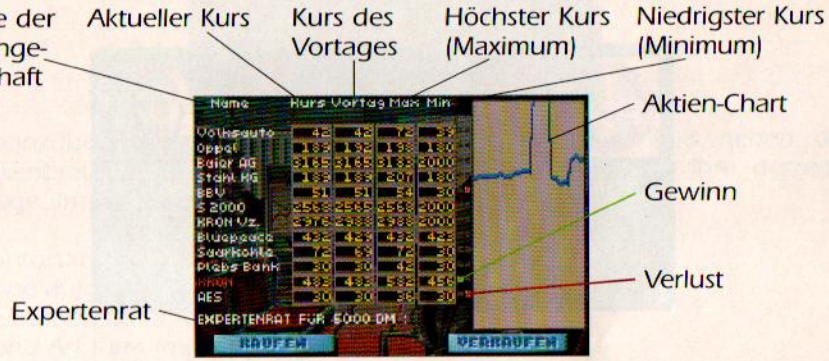
Unter der Rubrik **„Ihre Immobilien"** entdecken Sie sämtliche Gebäude eines Typs, die sich in Ihrem Besitz befinden. In der Abteilung **„Die Kaufangebote"** werden Ihnen alle Immobilien gezeigt, die Sie erwerben können.

Die Gebäudeart wechseln Sie, indem Sie auf die jeweils nebenstehende Grafik klicken.

2. Wenn Sie beabsichtigen, eine Immobilie zu kaufen, klicken Sie mit der LMT auf den Button **„Kaufen"**.
Hegen Sie Verkaufsabsichten, wählen Sie natürlich den Button **„Verkaufen"**. In beiden Fällen wird der Taschenrechner eingeblendet, dem Sie die Anzahl der Gebäude mitteilen, die Sie kaufen/verkaufen möchten.

So wird´s gemacht:
Kauf von Aktien

1. Risikofreudige Anleger können ihr Geld auch in Aktien investieren. Dazu klicken Sie einfach die Aktientafel an. Das Aktien-Fenster ist folgendermaßen aufgebaut:



2. Wenn Sie auf den Namen einer der zwölf Aktiengesellschaften klicken, wird das dazugehörige Liniendiagramm eingeblendet. Der Firmenname wird in der Aktienliste rot markiert. Auf Wunsch können Sie auch auf die Zeile „EXPERTENRAT FÜR 5000 DM" klicken. Ein selbsternannter Börsenguru wird dann eine Empfehlung zu der anvisierten Aktie aussprechen - allerdings zu einem gesalzenen Preis und keineswegs mit Erfolgsgarantie. Ob Sie sich danach richten, bleibt ganz Ihrem Urteilsvermögen überlassen.

3. Sobald Sie sich für eine AG entschieden haben, klicken Sie auf den Button „KAUFEN". Mit dem Taschenrechner legen Sie fest, wie viele Aktien dieser Firma Sie zum aktuellen Kurs kaufen möchten. Ein Klick auf den „J"-Button schließt die Eingabe ab und macht den Kauf perfekt.

4. Halten Sie sich auf dem laufenden und beobachten Sie die Wertentwicklung „Ihrer" Aktie. Wenn sich der Anteil deutlich im Plus befindet (ersichtlich am grünen Lämpchen in der Zeile der Aktie), wählen Sie den Button **„VERKAUFEN"**. Erneut haben Sie die Möglichkeit, die gewünschte Anzahl mit dem Taschenrechner einzustellen.

Welche Aktien Sie bereits zu welchem Kurs gekauft haben, können Sie der Finanzübersicht entnehmen.

Achtung: Der Vereinsvorstand läßt nur Aktien-Käufe bis zu einem Gesamtvolumen von 5 % des aktuellen Bargeldbestandes (Kontostand) zu. Wenn Sie trotzdem einen derartigen Versuch starten, wird Ihr Anliegen gnadenlos abgeschmettert.

Für den Kauf/Verkauf von Wertpapieren sind diese Buttons zuständig:

KAUFEN **KAUFEN**

Mit Hilfe des Taschenrechners können Sie die gewünschte Aktienzahl eingeben. Ein rotes bzw. grünes Quadrat hinter den Aktienangaben erinnert Sie daran, daß Sie von der Firma ein Aktienpaket besitzen.

VERKAUFEN **VERKAUFEN**

Wenn einzelne Aktien stark im Kurs zugelegt haben, sollten Sie sich wieder von einem Teil des Bestandes trennen. Im Taschenrechner geben Sie ein, wieviel Stück Sie verkaufen möchten. Der Erlös wird Ihnen auf Ihrem Konto gutgeschrieben.

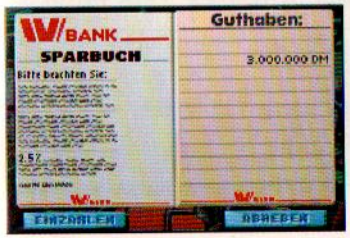
Finanzübersicht

Die Finanzübersicht versteckt sich in den Karteikästen links neben dem Immobilienbrett. Hier befinden sich alle Informationen über Ihre derzeitige Finanzlage. Im einzelnen sind dies:

- der Kontostand
- die Höhe aufgenommenen Kredite
- das Guthaben auf Ihrem Sparbuch
- Wert und Art Ihrer Immobilien
- Überziehungs- oder Dispokredite
- der Wert Ihrer Aktien sowie die Kaufkurse

Klicken Sie ein Aktienpaket an, so erscheint eine Meldung, die Sie über dessen Kaufpreis und derzeitigen Wert informiert. Ist Ihr Verein nur geringfügig in die roten Zahlen gerutscht, wird Ihnen automatisch ein Dispokredit gewährt. Dafür müssen Sie sogenannnte Dispositionszinsen zahlen, die mit 12 % aber noch weit unter den Überziehungszinsen mit 18 % liegen. Letztere werden fällig, wenn Sie selbst den Rahmen des Dispositionskredits voll ausgeschöpft haben.

Kasse



An der Kasse können Sie Geld auf das Sparbuch einzahlen oder abheben. Der Zinssatz beträgt bei dieser Anlageform 2,5 % p. a. Die Bargeldbestände, die Sie auf Ihrem Vereinskonto bunkern, werden hingegen nur mit 1 % verzinst.

EINZAHLEN

EINZAHLEN Mit dem Taschenrechner legen Sie den Betrag fest, den Sie auf das Sparbuch überweisen möchten.

ABHEBEN

ABHEBEN Mit diesem Button übertragen Sie einen Teil oder die gesamte Summe wieder auf Ihr Vereinskonto. Geben Sie den benötigten Betrag einfach in den Taschenrechner ein.

Bitte beachten Sie, daß die Zinsen für jeweils 20.000,- DM berechnet werden. Kleines Beispiel: Egal, ob sich 40.001,- DM, 50.000,- DM oder 59.000,- DM auf dem Konto befinden - die Zinsen würden immer 1.000,- DM betragen. Für Beträge unter 20.000,- DM rückt die Bank keine Zinsen heraus.

Die Zinsen werden im übrigen nicht - wie vielleicht angenommen - auf dem Sparbuch gutgeschrieben, sondern auf Ihr Manager-Konto überwiesen.

Alle Geldanlagemöglichkeiten im Vergleich

Geldanlage	Zinssatz p. a.	Risiko	Verfügbarkeit	Rendite
Konto	1 %	-	jederzeit	schlecht
Sparbuch	2,5 %	-	jederzeit	akzeptabel
Immobilien	3 % + Miete	gering	theoretisch jederzeit	sehr gut
Aktien	variabel	hoch	theoretisch jederzeit	variabel

Soviel Zinsen bezahlen Sie für geliehenes Geld:

Dispokredit . . . . . .12 %
Kredit . . . . . .12 %
Überziehungskredit . . . .18 %

Tips & Tricks:

1. Die zweite Leuchte in der oberen Reihe des Warnlampen-Fensters ist für den Dispo-Kredit zuständig. Wenn der Kreditrahmen überschritten wurde, ist dies ein deutliches Zeichen für den mehr als besorgniserregenden Zustand Ihres Vereins. Die hohen Überziehungs-Zinsen von 18 % sind auf Dauer kaum tragbar und ziehen Ihren Club immer tiefer in den Verschuldungsstrudel - der Entzug der Lizenz droht!
Als Faustregel gilt: Schulden bis maximal 4 Mio. DM liegen durchaus im Bereich des Möglichen. Jede Mark darüber hinaus sollte wohlüberlegt sein.
Der Dispokredit ist ein zuverlässiges Maß für Ihre Bonität. Gute Leistungen im sportlichen wie kaufmännischen Bereich werden von der Bank honoriert: Je höher der eingeräumte Dispokredit (maximal 2 Mio. DM), desto positiver wird Ihre Manager-Kompetenz eingeschätzt und desto höher dürfen Ihre Schulden ausfallen.
Einen sehr nützlichen Überblick über Ihre finanzielle Situation liefert auch der Button **„Finanzen"** in der Funktion **„Statistik"**.

2. Bei mehr als 4 Mio. DM Schulden schrillen bereits die Alarmglocken beim DFB. Wenn Sie jedoch einen solide gemanageten Verein vorweisen können, akzeptiert der DFB maximal 12 Mio. DM auf der Passiv-Seite. Bei kurzfristigen Engpässen, z. B. wegen eines Spielerkaufs oder aufgrund des Stadionausbaus, drückt der DFB auch schon mal ein Auge zu.

Wenn Sie wissen möchten, wie sich eine zu hohe Belastung auf das Verhältnis zwischen Verein und DFB auswirkt, sollten Sie einen Blick in das Kapitel „Lizenzen" werfen.

3. Immobilien rentieren sich erst auf lange Sicht, da Sie zunächst die Renovierungskosten wieder erwirtschaften müssen. Als kurzfristige Anlage sind sie völlig ungeeignet - ein paar Jahre sollten Sie Ihr Erspartes schon entbehren können. Neben der beachtlichen Wertsteigerung von 3 % p. a. kassieren Sie laufend Mieten. Der Kauf sollte vorher jedoch gut überlegt sein, da die Gebäude eine Menge Geld kosten, das Ihnen in einer plötzlichen Krisensituation fehlen könnte. Zudem fallen bei einem Kauf Gebühren und Renovierungskosten von satten 5 % (Ausnahme: Eigentumswohnung) an. Die monatlichen Mietzahlungen werden für den jeweils aktuellen Wert der Immobilie berechnet.

Gebäudetyp	Miete/Monat
Eigentumswohnung	1,5 Promille
Reihenhaus	1,8 Promille
Einfamilienhaus	2,1 Promille
Villa	2,4 Promille
Mietshaus	2,7 Promille
Bürogebäude	3,0 Promille

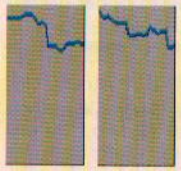
Auf den ersten Blick könnte man meinen, daß das Bürogebäude den vermeintlich besten Kauf darstellt. Doch die hohe Miete ist nur die eine Seite der Medaille, denn die immens hohen Renovierungskosten zehren enorm an der Rendite. Wer dieses Risiko weitgehend vermeiden möchte, begnügt sich z. B. mit den bescheidenen Erträgen der Eigentumswohnung. Bei einer solchen Immobilie haben Sie zudem den Vorteil, daß beim Kauf überhaupt keine Renovierungskosten anfallen.

4. Die Aktien , die ganz oben auf der Liste stehen bzw. am wenigsten kosten, sind gleichzeitig die risikoärmsten Wertpapiere. Das läßt sich auch leicht an den Charts (Liniendiagramme) erkennen: Sie sind relativ stabil und zeigen meistens keine größeren Ausreißer nach oben oder unten. Diese Aktien lassen sich am ehesten mit Blue Chips vergleichen, also den Aktien, die u. a. im Deutschen Aktien-Index (DAX) enthalten sind (Siemens, Daimler-Benz, BMW, Lufthansa etc.)

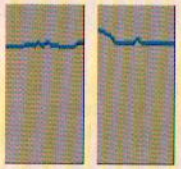
Sie eignen sich vor allem für risikoscheue Anleger, die auf eine behutsame Wertsteigerung achten. Die risikoreichsten und teuersten Aktien sind ganz unten auf der Liste zu finden. Deren Kurse unterliegen starken Schwankungen; der Fachmann spricht in diesem Fall von Volatilität. Wer gelegentlich einen routinemäßigen Blick auf seine Aktien wirft, wird sicherlich den größten Profit einfahren.

5. Kleiner Crashkurs der Chartanalyse

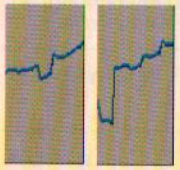
Anhand der Liniendiagramme läßt sich oft ablesen, wie sich der Kurs vermutlich in der nächsten Zeit entwickeln wird. Mit etwas Übung können Sie schon bald auf den Rat des „Experten" verzichten.



Fällt die Kurve stark, so stehen die Chancen gut, daß sie in der nächsten Zeit wieder ansteigt - insbesondere dann, wenn sich die Kurve schon seit längerem auf einem Tiefstand befindet. In diesem Fall sollten Sie unbedingt eine größere Summe in die entsprechende Aktie investieren. Ein echtes Schnäppchen machen Sie mit Werten, deren Kurve fast senkrecht nach unten verläuft. Die Wahrscheinlichkeit ist sehr hoch, daß sich der Kurs bald wieder auf einem „normalen" Niveau einpendelt. Schnell zugreifen, bevor es die vielen Nachzügler merken!



Wenn die Aktie vor sich hindümpelt, zeigt sich dies an der flachen Kurve. Warten Sie auf jeden Fall die weitere Entwicklung des Wertes ab!



Vorsicht ist geboten, wenn ein Wertpapier gut „gelaufen" ist: Der Kurs befindet sich auf hohem Niveau und wird eher wieder nach unten tendieren. Sollte die Kurve sehr steil verlaufen oder gar senkrecht nach oben schießen, hat der Markt überreagiert. Gründe für dieses Verhalten können überraschend hohe Unternehmensgewinne oder positive Gerüchte sein. Genauso schnell, wie die Aktie abgegangen ist wie eine Rakete, wird sie wieder auf den Boden der Tatsachen zurückkehren.

Außerdem sollten Sie immer auch auf die Höchst-/Tiefstkurse achten, die aus gutem Grund täglich im Wirtschaftsteil der Zeitungen abgedruckt werden. Aus diesen Angaben können Sie ermitteln, wie weit der aktuelle Kurs noch von seinen Extremen der Vergangenheit entfernt ist. Bewegt er sich in der Nähe seines Tiefststandes, kann man i. d. R. davon ausgehen, daß er nicht mehr sehr weit sinken wird und eher wieder nach oben dreht. Seien Sie mit großzügigen Engagements dabei, ehe das Kursfeuerwerk losgeht!
Umgekehrt muß ein Wert normalerweise sehr oft „Anlauf" nehmen, um einen Höchststand zu durchbrechen. Daher darf man vermuten, daß der Kurs am höchsten Level „abprallt" und sich wieder nach unten orientiert.

6. Wenn Sie unbedingt den Rat eines Experten einholen möchten, sollten Sie bedenken, daß pro Klick auf diese Zeile 5.000,- DM von Ihrem Konto abgebucht werden. Irren ist menschlich, und besonders der Experte spricht so manche Empfehlung aus, die sich im nachhinein als Fehlinvestition erweist. Ein gesichertes Ergebnis erhält man erst, wenn man zu ein und derselben Aktie mehrmals den Fachmann befragt. Mit derselben Sicherheit sind Sie aber auch auf einen Schlag Zigtausende DM los, die erst einmal mit Aktien-Gewinnen reingeholt werden wollen.

7. Als Aktienspekulant sollten Sie besonders auf das linke Lämpchen in der oberen Reihe der Warnlampen achten. Sobald es rot aufleuchtet, hat mindestens eine Ihrer Aktien einen Gewinn erzielt - in welcher Höhe auch immer. Kontrollieren Sie regelmäßig, ob sich eventuell ein größerer Kurssprung ergeben hat, der einen Verkauf rechtfertigen würde.

8. Keine Panik, wenn die Kurse in die Knie gehen: Im Gegensatz zu den Empfehlungen der meisten Bankberater sollten Sie im BMH Ihre Aktien so lange behalten, bis sie eine ordentliche Rendite abwerfen. Nichts hindert Sie daran, das Paket auch über Jahre hinweg zu horten - irgendwann wird der Kurs schon wieder steigen. Wenn Sie nicht aus finanziellen Gründen gezwungen sind, einen Teil des Bestandes aufzulösen, sollten Sie grundsätzlich die Gewinnzone abwarten.

9. Mit Aktien läßt sich eine Menge Geld verdienen - wer genügend Ausdauer mitbringt und auch frustrierende Durststrecken übersteht, darf sich Hoffnungen auf ein ansehnliches „Taschengeld" machen. Wenn Sie wissen möchten, ob und wieviel Gewinn bzw. Verlust eine Aktie abgeworfen hat, wechseln Sie in die Finanzübersicht. Dort werden alle Aktienkäufe samt Kaufpreis und dem Gesamtgewinn- bzw. -verlust aufgeführt, wenn Sie auf den Namen einer AG klicken.

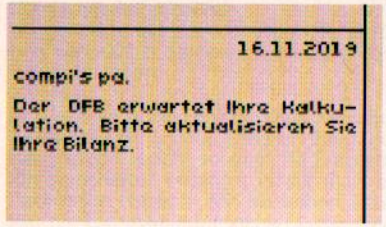
10. Falls Sie größere Bargeldbestände kurzfristig nicht benötigen, sollten Sie es auf dem Sparbuch parken. Dies lohnt sich z. B. dann, wenn Sie in ca. einem halben Spieljahr 500.000,- DM für einen Spielerkauf aufwenden möchten.

Kassensturz

Bilanz

MODUS I II III

Der Bilanz kommt im BMH eine entscheidende Bedeutung zu - zumindest dann, wenn Sie im Modus III spielen. Diese sogenannte „prognostizierte Bilanz" kann über die Höhe von Werbeverträgen entscheiden und gilt als Grundlage für die Erteilung der DFB-Lizenz. Die Schwierigkeit dabei: Die Bilanz wird im voraus erstellt und muß bereits alle Einnahmen und Ausgaben enthalten, die sich voraussichtlich bis zum Ende der Saison ergeben. Je genauer Sie das spätere Ergebnis „vorausahnen", desto besser. Wer es hier zu Schludrigkeiten kommen läßt, riskiert nicht nur den Segen des Deutschen Fußball-Bundes und macht sich bei seinen Sponsoren unbeliebt. Ihr Verein würde zudem in der Öffentlichkeit in einem schlechten Licht dastehen und bei der Hausbank in Mißgunst geraten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie eine ordentliche Bilanz erstellen, die sich sehen lassen kann.



Eines vorweg: Machen Sie es sich zur Gewohnheit, die Bilanz spätestens im Oktober zu erstellen. Als Stichtag gilt jeweils der 17. Spieltag der Deutschen Fußball-Bundesliga, der normalerweise Mitte November angesetzt wird. Das exakte Datum variiert natürlich von Saison zu Saison. Alle Änderungen, die danach vorgenommen werden, bleiben unberücksichtigt. Im Nachrichtenfenster werden Sie an dieses wichtige Datum erinnert.

Sammeln Sie schon lange vorher die benötigten Informationen und füllen Sie dann frühzeitig die einzelnen Zeilen aus. Spannend wird es am Ende der Saison, wenn der DFB Ihre Leistungen als Manager genauer unter die Lupe nimmt.

Beim Blick auf den Bilanz-Bildschirm fällt sofort die typische Kontenform auf: Auf der Habenseite (im Aktiv) werden die Einnahmen verbucht, während im Soll (Passivseite) die Ausgaben erscheinen. Die Differenz zwischen beiden Blöcken ergibt den Saldo, und das bedeutet entweder einen Verlust oder einen Gewinn.

Mit zwei Buttons haben Sie die Bilanz-Funktion unter Kontrolle:

VORGABE

Sie verlassen die „Bilanz"-Funktion und übergeben gleichzeitig die eingestellten Werte an den BMH. Wenn Sie sich versehentlich in die falsche Funktion „verirrt" haben, flüchten Sie mit einem sanften Druck auf die RMT.

BISHER / REAL / ZUKUNFT

Klicken Sie auf diesen Umschalter, um zwischen den drei möglichen Zuständen zu wechseln.

BISHER

Wenn Sie wissen möchten, welche Einnahmen und Ausgaben in der laufenden Saison bis zum heutigen Tag bereits angefallen sind, können Sie diesen Button verwenden.

REAL

Diese Einstellung umfaßt die Berechnungen des Buttons **„BISHER"**, die jedoch von einer Art Hochrechnung ergänzt werden. Der BMH kalkuliert mit den bislang angefallenen Einnahmen und Ausgaben, um das voraussichtliche Jahresendergebnis zu ermitteln. „REAL" liefert sicherlich die weitaus zuverlässigsten Daten und sollte die Basis für die Bilanz bilden.

ZUKUNFT

Welche Verdienstaussichten sich für die Zukunft ergeben, verrät Ihnen dieser Button. Dabei bleiben alle bisherigen Einnahmen und Ausgaben in dieser Saison unberücksichtigt. Der BMH berechnet aufgrund der angegebenen Zahlen, welche Beträge für die nächsten 12 Monate in den einzelnen Kategorien anfallen.

So wird´s gemacht: Bilanz aufstellen

Vor dem Stichtag (17. Spieltag) müssen Sie die folgenden Schritte durchgeführt haben. Besorgen Sie sich rechtzeitig detaillierte Infos über Ihre Einnahmen und Ausgaben, damit Ihnen bei der Erstellung der Bilanz genügend Daten zur Verfügung stehen.

1. Nachdem Sie das „Bilanz"-Icon angewählt haben, klicken Sie solange auf den linken der beiden Schalter, bis die Einstellung **„REAL"** erscheint.

2. Nun wenden Sie sich den Einnahmen zu und ändern alle Werte, die sich voraussichtlich noch in dieser Saison ändern werden. Dazu klicken Sie einfach die dazugehörige Zeile an mit der LMT an und tippen den gewünschten Wert in den Taschenrechner ein. Wenn Sie beispielsweise bislang Ihre Fernsehrechte noch nicht verkauft haben, sollten Sie sich in der Funktion „Werbung" informieren, welche Summen erzielt werden können. Beachten Sie, daß Sie in der Bilanz die Werte FÜR EIN GANZES JAHR eintragen müssen. Verwechseln Sie Jahresbeträge nicht mit monatlichen Zahlungen!
Unter „Sonstiges" können Sie z. B. Belohnungen für erreichte Tabellenplätze berücksichtigen, die Ihnen ein nobler Sponsor zahlen wird (siehe Kapitel „Ereignisse").

3. Die Zeile „Zuschauer +)" reagiert nicht auf Ihre Anklick-Versuche. Dieser Wert hängt von den Einstellungen im unteren Bildschirmabschnitt ab. Die Anzahl der Liga-Heimspiele, sonstigen Heimspiele (z. B. Freundschaftsspiele im eigenen Stadion), der kalkulierte Zuschauerschnitt sowie der Eintrittspreis (beide Werte sind im Menü **„STADION-DATEN"** der Funktion „Stadion" zu finden) beeinflussen die Zuschauer-Einnahmen.

4. Kommen wir nun zum wahrscheinlich etwas unangenehmeren Teil der Bilanz, nämlich zu den unvermeidlichen Ausgaben. Den größten Brocken machen wahrscheinlich die Spielergehälter und Prämien aus, aber auch die Stadionkosten treiben dem Kassenwart die Tränen in die Augen. Wenn Sie bei diesen Werten einen Anstieg der Kosten befürchten (z. B. Ausbau der Stadion-Peripherie), sollten Sie die Summe unbedingt durch einen Klick auf die entsprechende Zeile anpassen. Welche Kosten die Stadion-Einrichtung bzw. -Peripherie Monat für Monat verursachen, erfahren Sie im Kapitel „Stadion".
Natürlich wollen auch bevorstehende Ausgaben für die Jugendbetreuung oder die Gehaltserhöhung des Mannschafts-Arztes berücksichtigt werden. Wenn Sie mit Ihren Jungs in dieser Saison noch ins Trainingslager fahren möchten, sollten Sie im gleichnamigen Kapitel nachschlagen und die Aufwendungen für diese Maßnahme eintragen. Soll das Image des Vereins saniert werden, müssen Sie die Werte für Öffentlichkeitsarbeit und Fanbetreuung durchkalkulieren und ggf. editieren.
Als notorischer Pechvogel können Sie auch schon mal das Bußgeld für eine mißglückte Steuerhinterziehung unter der Rubrik „Sonstiges" eintragen.

5. Wenn Sie mit Ihren Eingaben zufrieden sind, klicken Sie auf den Button **„VORGABE"**. Damit übergeben Sie dem Programm alle Werte, können aber bis zum 17. Spieltag noch jederzeit Veränderungen vornehmen. Insbesondere sollten Sie darauf achten, daß Sie möglichst mit einem Gewinn abschließen, um Ihre Sponsoren nicht zu verprellen oder dem Bankdirektor nicht die gute Laune zu verderben.
Die prognostizierte Bilanz muß sich in etwa mit dem tatsächlichen Ergebnis decken. Klafft zwischen beiden Werten eine millionenschwere Lücke, wird sich der DFB eine empfindliche Strafe für Ihren Verein ausdenken. Was Sie im schlimmsten Fall erwartet, lesen Sie im Kapitel „Die DFB-Lizenz".

Tips & Tricks

1. Mit der Bilanz können Sie u. a. testen, wie sich bestimmte Anschaffungen auf Ihr Jahresendergebnis auswirken. Besonders nützlich ist in dieser Hinsicht der Button **„ZUKUNFT"**, wenn Sie z. B. feststellen möchten, ob Sie sich den Ausbau des Stadions oder einen neuen Spieler finanziell überhaupt leisten können. Und so funktioniert's: Nachdem Sie den **„ZUKUNFT"**-Button angeklickt haben, bestätigen Sie die Einstellung mit einem Klick auf **„VORGABE"**. Anschließend erhöhen Sie den gewünschten Wert um diese Summe.

Beispiel: Soll die Fanbetreuung mit monatlich 5.000,- DM statt 2.000,- DM gefördert werden, erhöhen Sie einfach die bisherige Einstellung um 36.000,- DM (12 Monate à 3.000,- DM) mit dem Taschenrechner.

Danach schalten Sie von **„ZUKUNFT"** auf **„REAL"** und können nun ablesen, welche Kosten die intensivere Fanarbeit verursacht und wie sich dies auf Ihre aktuelle Bilanz auswirkt.

2. Richten Sie sich darauf ein, daß Sie die Werte auch mal kurz vor dem 17. Spieltag noch abändern müssen. Die Kostensituation kann sich Jahr für Jahr drastisch ändern: Ein Auf- oder Abstieg, die Teilnahme an Pokalwettbewerben und umfangreiche Transfers stellen Sie in jeder Saison vor neue Herausforderungen, die sich natürlich auch auf die Bilanz auswirken. Deshalb sollten Sie zunächst ca. zehn Spieltage absolvieren und sich über die durchschnittlichen Zuschauerzahlen im klaren werden, da der dazugehörige Wert den wohl wichtigsten Eintrag auf der Einnahmen-Seite darstellt. Aufgrund von 2 oder 3 Spielen zu Beginn der Saison läßt sich im allgemeinen noch keine gesicherte Aussage treffen.

3. Wenn die Banden rund um das Spielfeld nicht komplett von Sponsoren gebucht wurden, ermittelt der BMH aus den abgeschlossenen Werbeverträgen die voraussichtlichen Erträge für die noch zu belegenden Banden. Damit auch der Zeitraum bis zu einer Buchung berücksichtigt wird, zieht das Programm von den Zusatzeinnahmen 20 % ab.

4. Überschätzen Sie Ihre Leistungen nicht: Stapeln Sie bei der Kalkulation der Werte ruhig ein wenig tiefer, auch wenn Sie sich eigentlich für einen besseren Manager halten. Bei Bedarf, d. h. bei einem wesentlich besseren Ergebnis, können Sie vor Saisonende noch schnell Ihr Geld verpulvern und sich so an den eingestellten Wert annähern. Dies sollte allerdings rechtzeitig geschehen, sonst verspielen Sie das Vertrauen Ihrer Hausbank, die mit der Höhe des Dispo-Kredits Ihre Fähigkeiten als Manager bewertet. Unter Umständen wird der Kreditrahmen verringert.
Haben Sie hingegen eine zu positive Bilanz erstellt, stehen Sie vor dem Problem, wie Sie die zusätzlichen Erträge erwirtschaften. Andererseits sollten Sie berücksichtigen, daß vor allem die Sponsoren auf eine gute Bilanz achten. Wenn Sie einen deftigen Verlust prognositzieren, wird sich so mancher Werbepartner nach einem anderen Verein umsehen oder seine Angebote nach unten anpassen. Inwieweit sich die Bilanz auf die Werbeverträge auswirkt, können Sie im Kapitel „Werbung" herausfinden.

Alles unter Kontrolle

Einstellen

MODUS I II III

Die auf den ersten Blick vielleicht verwirrende Schalttafel enthält jede Menge kleiner Hebelchen, mit denen Sie sich den BMH nach Ihren Wünschen einrichten können. Es existieren zwei Arten von Feldern:

1. Kippschalter

Mit einem LMT-Klick auf eines der Felder, die mit Lämpchen und Kippschalter ausgestattet sind, wechseln Sie zwischen den zwei möglichen Zuständen hin und her.

Grün =
Option ist aktiviert

Rot =
Option ist nicht aktiviert

Bei einigen Schaltern werden durch Ein- bzw. Ausschalten weitere Schalter beeinflußt bzw. gesperrt.

2. Werte und Verzögerungen

Einige Schalter bestimmen die Zeitspanne verschiedener Ereignisse. Dies betrifft die beiden Spalten 8 und 9. Mit einem Klick auf das „+" bzw. „-" erhöhen bzw. verringern Sie den jeweiligen Wert.

Spalte	Mögliche Werte
8	0-9
9	0-99

Zur leichteren Identifizierung der einzelnen Felder ist jedes Kästchen durch einen Buchstaben und eine Zahl eindeutig beschrieben (z. B. D4). Welche Einstellung zu welchem Feld gehört, wird im Handbuch 2 ab Seite 73 ausführlich beschrieben. Im untersten linken Feld (T9) werden Ihnen die aktuellen Koordinaten des Mauszeigers mitgeteilt.

LADEN

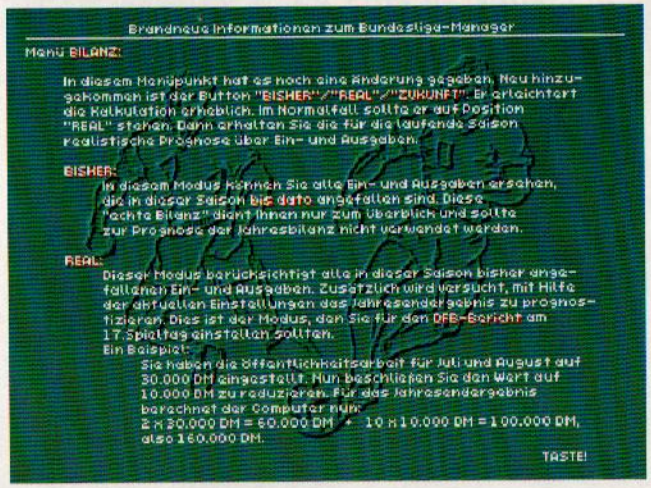
SPEICHERN

Ebenso wie den Spielstand und das Menüdesign läßt sich auch die Anordnung der Schalter individuell auf Diskette bzw. Festplatte speichern. Der Vorteil liegt auf der Hand: Wer sich einmal seine Idealeinstellung gesichert hat, kann diese immer wieder einladen - selbst dann, wenn er mit einem komplett neuen Manager startet. Wenn Sie auf einen der beiden Buttons klicken, öffnet sich das Dateifenster, das im übrigen den Funktionen „Laden" und „Speichern" entspricht. In diesen Kapiteln finden Sie auch weitere Informationen, wenn Sie sich über einzelne Buttons oder Anzeigen dieses Fensters nicht ganz im klaren sind.

READ ME

Nobody is perfect - dies trifft insbesondere auf Software zu. Leider läßt es sich bei

der Vielzahl an Hardware-Konfigurationen und bei der Komplexität eines Programms nicht immer vermeiden, daß sich kleinere Fehler - sogenannte Bugs - einschleichen. Aus diesem Grund haben der Hersteller Software 2000 und insbesondere die Programmierer von KRON Software immer ein offenes Ohr für Mitteilungen, unter welchen Umständen der BMH nicht korrekt arbeitet. Auf dem Datenträger (Diskette bzw. CD-ROM), der diesem Buch beiliegt, finden Sie die neueste Version des BMH, die Ihre gekaufte Version ersetzt (Bugfix). Näheres zu diesem Thema enthält ein Kapitel im Anhang.
Oft wird an einem Spiel bis zur letzten Minute gefeilt, um dem Spieler ein so ausgereiftes und bedienerfreundliches Programm wie nur möglich zur Verfügung stellen zu können. Änderungen, die nicht mehr im Original-Handbuch berücksichtigt werden konnten, finden Sie deshalb in der README-Datei. Diese Datei können Sie sich innerhalb des BMH ansehen, wenn Sie auf den Button „READ ME" klicken. Seitenweise werden Ihnen alle wichtigen Neuerungen angezeigt.
Übrigens: In diesem Buch sind bereits sämtliche Ergänzungen enthalten.



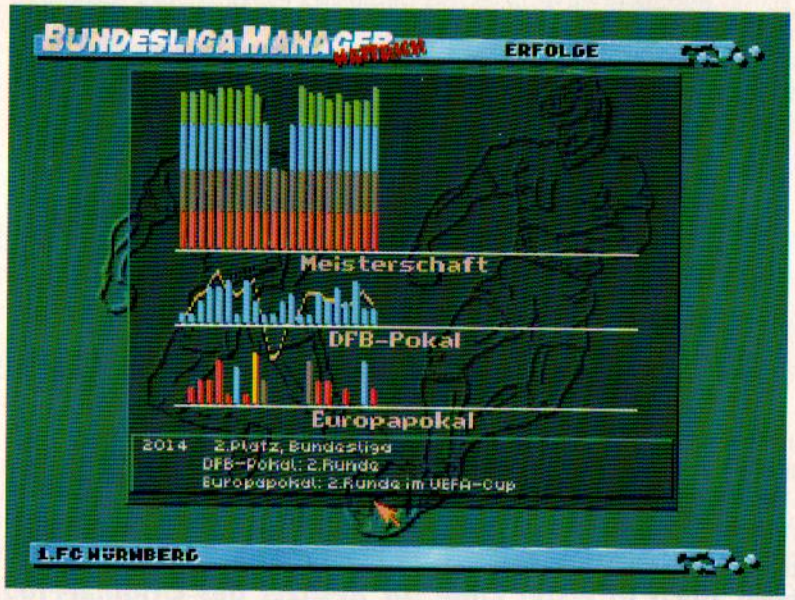
Wichtiger Hinweis:
Da dieses Buch in erster Linie für Besitzer des Original-Programms konzipiert wurde, verzichten wir auf Wunsch der Programmierer im gesamten Buch auf die explizite Nennung der einzelnen Schalter. Der BMH-Verpackung liegt ein Plan mit einer Kurzbeschreibung aller Einstellungen bei, der Sie alle Optionen entnehmen können. Außerdem haben wir immer die entsprechende Seitenzahl angegeben, wenn Sie lieber im Handbuch nachschauen möchten.

Das Geheimnis meines Erfolges

Erfolge

MODUS I II III

In dieser Übersicht werden die Erfolge Ihrer Mannschaft festgehalten. Wenn Sie den Mauscursor auf die verschiedenen Säulen bewegen, erscheint im unteren Feld eine Auskunft über den derzeitigen Tabellenplatz, die Teilnahme am DFB-



und Europa-Pokal sowie - falls Sie noch nicht ausgeschieden sind - in welcher Runde sich Ihr Verein befindet. Zusätzlich finden Sie eine Kurve, die den Mittelwert aus allen Erfolgen der Saison angibt.

Die Farbcodes symbolisieren die jeweilige Liga bzw. Runde

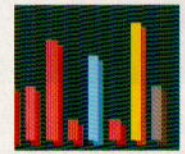
Diagramm „Meisterschaft“

Gelb	Deutscher Meister
Grün	1. Bundesliga
Blau	2. Bundesliga
Braun	Regionalliga A bzw. B
Rot	Oberliga

Diagramm „DFB-Pokal“

Gelb	Gewinner des DFB-Pokals
Blau	Höhe des Balken zeigt die Runde, in der die Mannschaft ausgeschieden ist

Diagramm „Europapokal“



Gelb	Gewinner des jeweiligen Europapokals
Rot	UEFA-Cup
Blau	Pokal der Pokalsieger
Braun	Pokal der Landesmeister

Fair geht vor

Fairplay

MODUS I II III

Dieser Tabelle können Sie entnehmen, wie fair sich die einzelnen Mannschaften einer Liga in der laufenden Saison verhalten haben. Die Berechnungsgrundlage bilden die gelben und roten Karten, die das jeweilige Team bislang kassiert hat.

In der Liste werden die für Sie interessantesten Mannschaften farblich markiert:

Hellgrün Der eigene Verein

Dunkelgrün Die Mannschaften Ihrer menschlichen Mitspieler

Rot Ihr nächster Gegner

Die Punktzahl errechnet sich aus der Anzahl der Verwarnungen bzw. Platzverweise:

Gelbe Karte 1 Punkt

Rote Karte 4 Punkte

Für fünf gelbe und eine rote Karte werden Ihrem Verein demnach neun Punkte auf dem **„Sündenkonto"** gutgeschrieben.

Eine zusätzliche rote Karte wird für den Fall ausgesprochen, daß Sie bei einem Match mit weniger als 8 Feldspielern angetreten sind.

Amigo Games

Freundschaftsspiele

MODUS I II III

Freundschaftsspiele sind ein äußerst nützliches Instrument, um auch notorischen Reservebank-Kandidaten eine Chance zu geben. Geschickt plazierte Matches steigern gar die Moral Ihrer Mannschaft und viele clevere Manager nützen diese Spiele, bei denen es „um nichts geht", zum Test von neuen Strategien.

So wird´s gemacht:
Freundschaftsspiel veranstalten

1. Wie Sie sicherlich sofort feststellen werden, entspricht der Bildschirm in Aufbau und Inhalt der Funktion „Liga-Tabellen". Wenn Sie sich über einzelne Anzeigen im Unklaren sind, schlagen Sie einfach in diesem Kapitel nach.

Nutzen Sie die Buttons und Knöpfe, um zunächst in die Liga der gewünschten Mannschaft zu wechseln. Anschließend klicken Sie den Vereinsnamen an.

2. In einer Dialogbox werden Sie darum gebeten, per Klick mit der LMT den Ort des Geschehens festzulegen.

HEIM

HEIM

Das Freundschaftsspiel findet in Ihrem Stadion vor heimischer Kulisse statt. Nachteil: Sie müssen die Kosten für die Anreise und Verpflegung der anderen Mannschaft aus eigener Tasche bezahlen.

AUSWÄRTS

AUSWÄRTS

Ihr Gegner kümmert sich um die Ausrichtung der Veranstaltung und übernimmt sämtliche Spesen.

3. Falls Sie sich für ein Heimspiel entschieden haben, werden Ihnen in einer weiteren Dialogbox die veranschlagten Kosten präsentiert, die hauptsächlich von der Stärke der gegnerischen Mannschaft abhängen.

MACH ICH

MACH ICH.

Sie stimmen der Kostenübernahme zu.

OHNE MICH

OHNE MICH.

Mit diesem (Fall-)Rückzieher signalisieren Sie: „Sorry, ich hab's mir anders überlegt!".

4. Sind Sie mit einem Verein übereingekommen, muß nun der Termin des Spiels festgelegt werden. Dazu wird der Kalender eingeblendet. An der Farbmarkierung eines Datums können Sie mögliche Termine auf einen Blick feststellen:

Weiß und Gelb	Termin ist bereits mit einem Spiel belegt
Grün	Möglicher Termin

Der Grünton (je dunkler, desto besser) gibt Aufschluß darüber, wie günstig der Zeitpunkt für beide Mannschaften ist. Bei einem blassen Hellgrün können Sie davon ausgehen, daß das Freundschaftsspiel bei mindestens einem Teilnehmer zu einem noch dichteren Spielplan führen würde.

Tips & Tricks

1. Freundschaftsspiele lohnen sich vor allem dann, wenn Ihr Team eine Negativserie (mehrere Niederlagen hintereinander) absolviert hat. Zur Steigerung der Moral setzen Sie einen Termin gegen eine deutlich unterlegene Mannschaft der gleichen oder einer schwächeren Liga an.

2. Es ist äußerst riskant, während der Saison neue Spielsysteme auszuprobieren oder mit Nachwuchs-Spielern herumzuexperimentieren. Erfahrungsgemäß gehen solche Experimente gewaltig in die Binsen. Aus diesem Grund sollten Sie ein Freundschaftsspiel ansetzen und können z. B. ausprobieren, wie sich ein Nachwuchsspieler in die Mannschaft integriert oder ob Ihre Elf die Abseitsfalle beherrscht. Nutzen Sie diese Chance, um Schwachstellen zu analysieren und Spieler-Positionen zu beobachten.

3. Freundschaftsspiele sind ein absolutes Muß vor wichtigen internationalen Wettbewerben (EM/WM). Dabei gibt es eine Reihe von Besonderheiten zu beachten, die ausführlich im Kapitel „Ligen und Wettbewerbe" beschrieben werden.

4. Setzen Sie Freundschaftsspiele und Trainingslager kombiniert ein, um verausgabte Spieler wieder aufzupäppeln. Andererseits sollten Sie auch berücksichtigen, daß Freundschaftsspiele wie jedes andere Match an den Kräften eines Kickers zehren.

5. Freundschaftsspiele sind nicht nur ein willkommener Afterburner für die Moral Ihrer Mannschaft, sondern können auch eine - wenn auch nicht sonderlich ergiebige - Einnahmequelle darstellen. Die Erlöse eines Freundschaftsspiels werden im übrigen nicht explizit ausgewiesen.

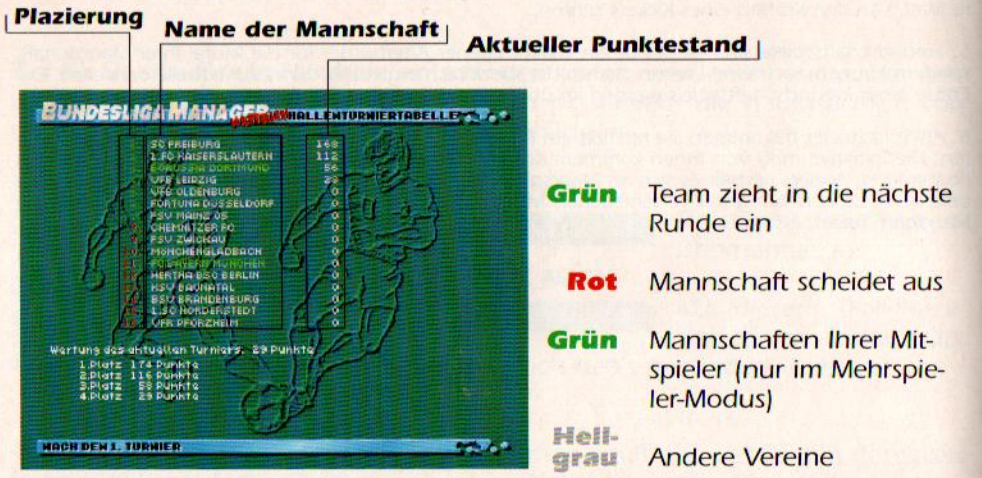
6. Als Solo-Spieler bekommen Sie niemals ein Freundschaftsspiel von einem anderen Verein angeboten. Die Initiative muß von Ihnen kommen! Kosten können Sie sparen, wenn Sie ein Auswärts-Spiel beantragen. Anders verhält es sich im Mehrspieler-Modus. Im gleichnamigen Kapitel finden Sie eine detaillierte Beschreibung der verschiedenen Möglichkeiten, die ein Freundschaftsspiel mit mehreren Managern bietet.

Alles unter einem Dach

Hallen-Tabellen

MODUS I II III

Falls Sie in der Funktion „Einstellungen" die Teilnahme an Hallenturnieren festgelegt haben, bekommen Sie an dieser Stelle eine detaillierte Übersicht der teilnehmenden Mannschaften präsentiert.



Grün Team zieht in die nächste Runde ein

Rot Mannschaft scheidet aus

Grün Mannschaften Ihrer Mitspieler (nur im Mehrspieler-Modus)

Hellgrau Andere Vereine

Wenn Sie mehr über den Austragungsmodus der Hallenturniere erfahren möchten, empfehlen wir Ihnen einen Blick in das Kapitel „Ligen und Wettbewerbe".

Wichtige Hinweise:

1. Damit Sie überhaupt bei Hallenturnieren an den Start gehen dürfen, muß der entsprechende Schalter im Bildschirm „Einstellungen" aktiviert worden sein (siehe Handbuch 2, Seite 76).
2. Wenn Sie eine der aufgeführten Mannschaften mit der LMT anklicken, wird das Mannschafts-Info eingeblendet. Näheres zu diesem Thema finden Sie im gleichnamigen Kapitel.

Hall of fame

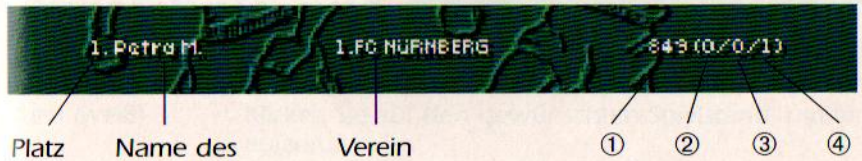
Highscore

MODUS I II III

Wenn Sie sich als Manager bewährt und Ihrem Team zu Glanz und Gloria verholfen haben, können Sie sich vielleicht auf dieser Liste wiederfinden.

In die Gesamtpunktzahl fließen ein ...

... der Finanzwert Ihres Vereins (Immobilien, Aktien, Sparbuch etc.)
... das Ansehen des Clubs (ersichtlich aus dem eingeräumten Dispo-Kredit der Bank)
... die Teamstärke
... der Erfolg Ihrer Mannschaft (Meisterschaften, DFB-Pokalsiege, UEFA Cup-Siege)
... der aktuelle Tabellenplatz
... und natürlich die Anzahl der absolvierten Spiele



① Gesamtpunktzahl
② Zahl der gewonnenen Meisterschaften
③ DFB-Pokalsiege
④ UEFA Cup-Siege

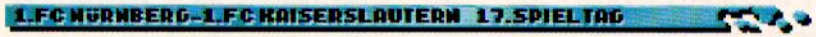
365 Tage volles Programm

Kalender

MODUS I II III

Der BMH-Kalender sorgt für den nötigen Überblick im Leben eines erfolgreichen Managers. Jedes Datum ist mit einem Farbcode versehen:

Wenn Sie mit dem Mauscursor ein bestimmtes Datum ansteuern, wird am unteren Bildschirmrand die Liga bzw. der Wettbewerb sowie der Spieltag angegeben.

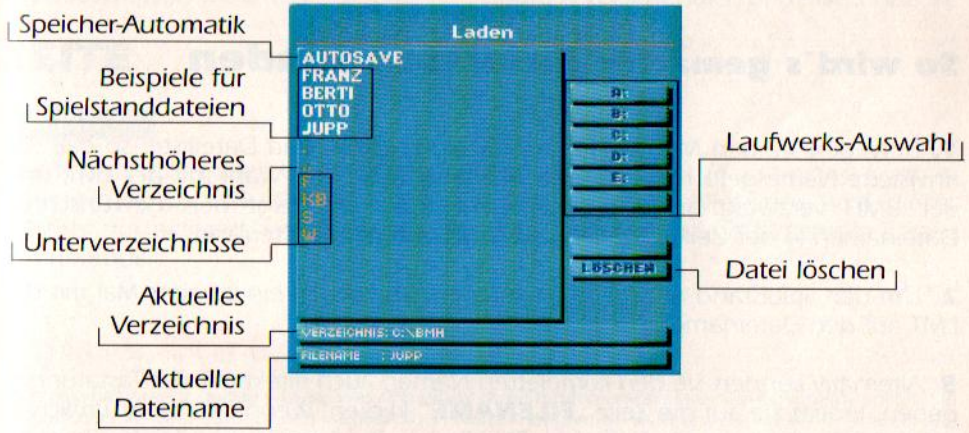


Fortsetung folgt

Laden

MODUS I II III

Wenn Sie mit der Funktion **„Speichern"** einen Spielstand auf Diskette bzw. Festplatte gesichert haben, können Sie ihn mittels **„Laden"** wieder hervorzaubern.



Verzeichnis- und Dateiliste

Verzeichnis (grau)	Mit der LMT gelangen Sie direkt in das angewählte Verzeichnis
Datei (weiß)	Klicken Sie auf den gewünschten Spielstand, um ihn aufzurufen.
AUTOSAVE	Spielstand der Speicher-Automatik (siehe Kapitel „Speichern")
..	Es wird in das nächsthöhere Verzeichnis verzweigt.

Beachten Sie bitte, daß zugunsten der Übersichtlichkeit nur BMH-Spielstände und Unterverzeichnisse angezeigt werden.

VERZEICHNIS

VERZEICHNIS: C:\BMH

Im Feld **„VERZEICHNIS"** am unteren Rand des Fensters erscheint der Verzeichnisname.

FILENAME

FILENAME : PETRA

Diese Zeile informiert Sie über den aktivierten Dateinamen.

So wird´s gemacht: Spielstand laden

1. Bewegen Sie den Mauscursor auf die Verzeichnis- und Dateiliste, so daß der anvisierte Name gelb markiert wird. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der LMT, und der BMH verzweigt in das Unterverzeichnis bzw. zeigt den gewünschten Dateinamen in der Zeile **„FILENAME"** am unteren Fensterrand.

2. Um den Spielstand endgültig einzuladen, klicken Sie ein zweites Mal mit der LMT auf den Dateinamen.

3. Alternativ können Sie den kompletten Namen auch direkt mit der Tastatur eingeben, indem Sie auf die Zeile **„FILENAME"** klicken. Wenn Sie nur irrtümlich in diesem Feld gelandet sind, löschen Sie alle bereits eingetippten Zeichen mit der Backspace-Taste und drücken dann auf Return.

FILENAME : PETRA

LÖSCHEN

LÖSCHEN

Sollten Sie einen Spielstand nicht mehr benötigen, können Sie ihn bequem von der Diskette bzw. Festplatte löschen. Wählen Sie mit der LMT die betreffende Datei an, so daß deren Name im Feld **„FILENAME"** erscheint. Anschließend klicken Sie auf den Button **„LÖSCHEN"**. Die Sicherheitsabfrage beantworten Sie mit

JAWOLL. , wenn Sie sicher sind, daß Sie diesen Spielstand schnellstens loswerden möchten

NIEMALS! , wenn Sie eine falsche Datei oder den **„LÖSCHEN"**-Button versehentlich angeklickt haben.

SEITE

SEITE

Wenn nicht alle Datei- bzw. Verzeichnisnamen im Fenster Platz finden, können Sie mit dem Button **„SEITE"** vor- und zurückblättern. Allerdings wird dieser Schalter nur aktiviert, wenn das Fenster vor Spielständen und Unterverzeichnissen überquillt.

Tips & Tricks

Wenn Sie nicht mehr genau wissen, was sich hinter diesem oder jenem Dateinamen verbirgt, sollten Sie den Mauscursor zunächst auf den fragwürdigen Namen bugsieren. Während Sie die RMT gedrückt halten, wird ein kleines Fenster eingeblendet, in dem folgende Informationen angezeigt werden:

SPIELSTAND: C:\BMH\BERTI
Stand: 02.09.2015

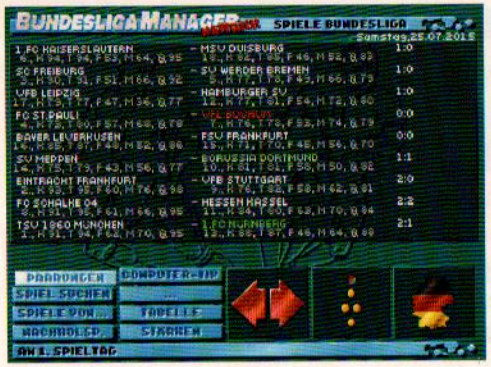
Petra M.	1.FC NÜRNBERG	Bundesliga
Jens Onnen	FC BAYERN MÜNCHEN	Zweite Liga
Werner Krahe	BORUSSIA DORTMUND	Bundesliga
Berti Vogts	1.FC KÖLN	Regionalliga

- Dateiname samt Laufwerk und ggf. Unterverzeichnis
- Datum, an dem die Datei angelegt wurde
- Namen der Mitspieler
- Namen der beteiligten Vereine
- Die Ligen

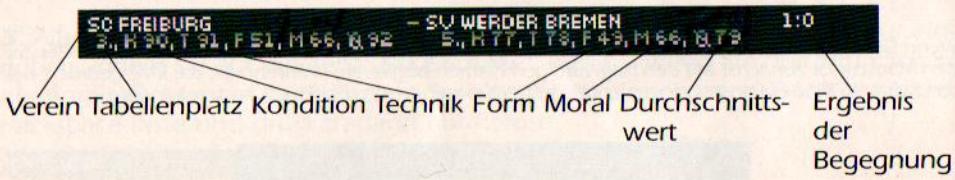
Da kommt was auf Sie zu ...

Ligaspiele

MODUS I II III



Keine Angst vor großen Tieren bzw. Namen: Der fürsorgliche Manager hält sich ständig auf dem laufenden, gegen welche Mannschaften in der aktuellen Saison noch gekickt werden muß. Eine langfristige Planung ist das A und O für den erfolgreichen BMH-Spieler. Die Tabellen der „Ligaspiele"-Funktion beherbergen daher alles Wissenswerte rund um die deutschen und ggf. europäischen Ligen.



Gelegentlich wird hinter einer Paarung ein Datum angegeben. Dabei handelt es sich um den neuen Termin für eine bereits abgesagte bzw. verschobene Partie.

Die für Sie wichtigsten Mannschaften sind wie immer farblich gekennzeichnet:

Hellgrün Ihr eigener Verein
Dunkelgrün Ihre verehrten Mitspieler
Rot Der nächste gegnerische Verein

PAARUNGEN

PAARUNGEN Blendet alle Paarungen eines Spieltages auf einen Blick ein.

SPIEL SUCHEN

SPIEL SUCHEN Wenn Sie sich über eine bestimmte Paarung der laufenden Saison interessieren, klicken Sie zuerst diesen Button an. Anschließend wählen Sie die Heimmannschaft mit der LMT und klicken danach auf den Namen der Auswärtsmannschaft. Das gesuchte Spiel bzw. die gesuchte Paarung erscheint in roter Farbe.

SPIELE VON...

SPIELE VON... Wenn Sie alle Paarungen einer Mannschaft in der laufenden Saison sehen möchten, werden Sie mit diesem Button fündig. Zu diesem Zweck klicken Sie einfach den gewünschten Verein an.

NACHHOLSPIELE

NACHHOLSP. Die Tabelle führt diejenigen Spiele auf, die noch nachgeholt werden müssen.

COMPUTERTIP

COMPUTER-TIP Der Computer errechnet aus den Werten der zwei gegeneinander spielenden Vereine einen Durchschnittswert und zeigt das Ergebnis seiner Kalkulation hinter den Paarungen an. Wohlgemerkt: Das ist eine „Hochrechnung", die nicht unbedingt mit dem tatsächlichen Resultat übereinstimmen muß.

...

... Dieser Button wurde nicht belegt und ist gegen Ihre Anklick-Versuche immun.

TABELLE

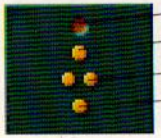
TABELLE Verläßt den Bildschirm „Ligaspiele" und wechselt in die Funktion „Liga-Tabellen".

STÄRKEN

STÄRKEN Verläßt den Bildschirm „Ligaspiele" und wechselt in die Funktion „Stärken".

Mit den beiden roten Pfeilen können Sie von einem Spieltag zum nächsten springen.

Bei der Einstellung für die deutschen Ligen sind die gelben Knöpfe folgendermaßen belegt:



1. Bundesliga
2. Bundesliga
Regionalliga A bzw. B
Oberliga

Mit einem Klick auf den entsprechenden Knopf wechseln Sie blitzschnell in die gewünschte Liga.

Wenn die europäischen Ligen mitverwaltet werden (siehe Handbuch 2, Seite 76), können Sie sich mit einem Klick auf das Deutschland-Symbol auch über deren Ergebnisse schlau machen. In diesem Fall erscheint das Europa-Signet und die Anordnung bzw. Bedeutung der gelben Knöpfe ändert sich.

England
Italien
Frankreich
Spanien

Wenn Sie eine Mannschaft mit der LMT anklicken, landen Sie in der Mannschaftsinfo. Nähere Informationen zu diesem Thema enthält das gleichnamige Kapitel.

Simply the best

Liga-Tabellen

MODUS I II III

Unter all den Statistiken und Listen des BMH ist die aktuelle Liga-Tabelle die wohl wichtigste Übersicht, da sie sowohl für die sportliche als auch finanzielle Zukunft Ihres Vereins von essentieller Bedeutung ist. Mit dieser Funktion können Sie sich nicht nur einen Überblick über die eigene Liga verschaffen, sondern können sich darüber hinaus auch über höhere bzw. niedrigere Ligen sowie die Leistung europäischer Mannschaften informieren.

Pl. / Plazierung

Die erste Zahl gibt die aktuelle Plazierung an. Bereits an der Farbgebung können Sie den Status des jeweiligen Vereins ablesen:

Dunkelgrün	Aufsteiger
Blau	Mittelfeld
Rot	Absteiger

Außerdem sind bei einzelnen Ligen folgende Besonderheiten zu berücksichtigen:

Bundesliga:

Gelb	Spitzenreiter
Hellgrün	UEFA Cup-Plätze

Regionalliga A bzw. B:

Gelb	Relegations-Anwärter

Die zweite Zahl in Klammern gibt den Platz an, auf dem der Verein vorher zu finden war.

Grün	Verbesserung des Tabellenplatzes
Hellgrau	keine Veränderung
Rot	Verschlechterung des Tabellenplatzes

Verein

Dunkelgrün	Eigener Verein
Hellgrün	Vereine Ihrer Mitspieler
Hellgrau	Die anderen Vereine der Liga
Rot	Gegnerischer Verein im nächsten Ligaspiel

Sp.	Anzahl der absolvierten Spiele
G.	Anzahl der gewonnenen Spiele
U.	Anzahl der unentschiedenen Spiele
V.	Anzahl der verlorenen Spiele

Bilanz

Anhand der Buchstabencodes lassen sich die Resultate der letzten acht Spieltage nachvollziehen:

S	Sieg bei einem Heimspiel
U	Unentschieden bei einem Heimspiel
N	Niederlage bei einem Heimspiel
s	Sieg bei einem Auswärtsspiel
u	Unentschieden bei einem Auswärtsspiel
n	Niederlage bei einem Auswärtsspiel

Die Spiele werden in chronologischer Reihenfolge aufgeführt, d. h. das Ergebnis des letzten Spiels erscheint ganz rechts. Falls ein Spiel aus irgendeinem Grund ausgefallen ist, erscheint statt einem Buchstaben ein Bindestrich (-). In der Funktion „Liga-Spiele" können Sie mit dem Button „NACHHOLSPIELE" feststellen, wann die Begegnung nachgeholt wird.

Punkte

Das aktuelle Punkteverhältnis

Tore

Das aktuelle Torverhältnis
Zuerst werden die Tore, die die Mannschaft gegen eine andere erzielt hat, dann die Gegentore angezeigt. Dahinter befindet sich in Klammern die Tordifferenz.

Mit den Buttons können Sie die Tabelle nach verschiedenen Kriterien sortieren lassen:

GESAMT

GESAMT Dies ist die letztlich entscheidende Einstellung. Heim- und Auswärtsspiele werden zusammengerechnet und die sich daraus ergebende Plazierung ermittelt. Zusätzlich enthält die Liste auch Strafpunktabzüge von seiten des DFB, die einem Verein aufgebrummt wurden.

HEIM

HEIM Ausschlaggebend für die Sortierung der Tabelle sind ausschließlich die Heimspiele einer Mannschaft.

AUSWÄRTS

AUSWÄRTS

Hier gehen ausschließlich die Spielergebnisse, die in einem auswärtigen Stadion erzielt wurden, in die Aufstellung mit ein.

COMPUTERTIP

COMPUTERTIP Aus den vorliegenden Werten kalkuliert der BMH die Chancen für Sieg, Niederlage oder Unentschieden und präsentiert Ihnen die Tabelle, wie sie sich voraussichtlich am Ende der Saison darstellt.

PUNKTE / TORE / GEGENTORE

PUNKTE TORE GEGENTORE

Die Tabelle läßt sich mit diesen drei Buttons an Ihr Informations-Bedürfnis anpassen: Auf Wunsch werden ein, zwei oder alle drei Aspekte berücksichtigt.

NORM. MODUS / ENGL. MODUS

NORM. MODUS ENGL. MODUS

Mit diesem Umschalter wechseln Sie zwischen dem normalen (deutschen) und dem englischen Punktesystem. Standardmäßig basiert der BMH selbstverständlich auf der deutschen Berechnung; zu Informationszwecken kann auch in den Modus umgeschaltet werden, der in England seine Gültigkeit hat.

ALLE SPIELE

ALLE SPIELE

Die Tabelle bezieht sich auf alle absolvierten Spiele dieser Saison.

NUR XX-XX

NUR 01-16 Mit diesem Button können Sie die Gültigkeit der Tabelle auf bestimmte Spieltage reduzieren. Klicken Sie dazu „NUR XX-XX" an, wobei XX-XX den berücksichtigten Zeitabschnitt (z. B. „NUR 14-20") darstellt. In diesem Beispiel bezieht sich die Tabelle auf die Ergebnisse des 14. bis 20. Spieltages. Mit dem Taschenrechner legen Sie zunächst den Start-Termin und anschließend das Ende des Zeitraums fest.

PAARUNGEN

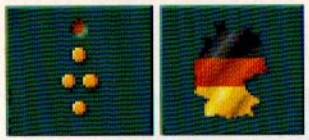
PAARUNGEN Wechselt in die die Funktion „Ligaspiele".

STÄRKEN

STÄRKEN Wechselt in die Funktion „Stärken".

Liga-Auswahl

Wenn Sie die europäischen Ligen im „Einstellungen"-Menü deaktiviert haben, können Sie nur die Tabellen der deutschen Ligen einsehen. Andernfalls wechselt man mit einem Klick auf die Deutschlandkarte zur Europa-Karte - und umgekehrt! Mit den gelben Knöpfen definieren Sie die gewünschte Liga.

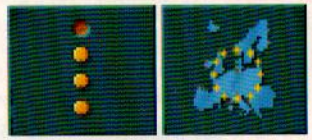


1. Bundesliga

2. Bundesliga

Regionalliga A Regionalliga B

Oberliga



England

Italien

Frankreich

Spanien

Tips & Tricks

1. Nach einem Spieltag sollten Sie sich zumindest die Tabellen der eigenen Liga ansehen. Im „Einstellungen"-Bildschirm (siehe Handbuch 2, Seite 76) können Sie festlegen, ob die europäischen Ligen berücksichtigt werden sollen.

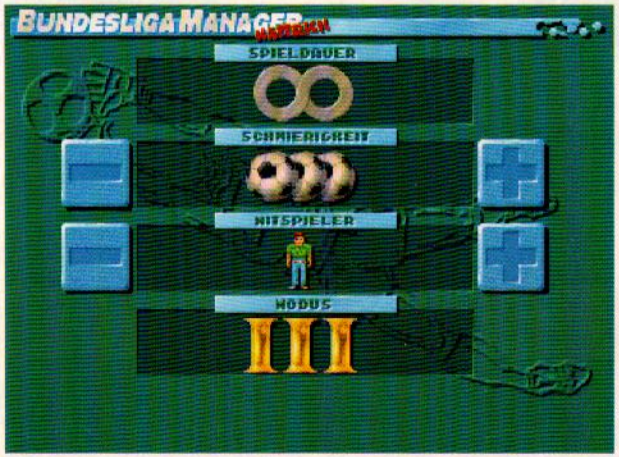
2. Wenn Sie den Namen des Vereins anklicken, wird die Mannschafts-Info eingeblendet, die Sie mit zusätzlichen Informationen über Ihr Team versorgt. Was sich aus dieser Übersicht so alles ersehen läßt, beschreiben wir im Kapitel „Mannschafts-Info".

Willkommen im Club

Neuer Spieler

MODUS I II III

Wenn Sie einen oder mehrere Mitspieler gefunden haben, die in ein bereits laufendes Match einsteigen möchten (bei einem Spitzenspiel wie dem BMH ein allzu verständlicher Wunsch), können sich diese mit der Funktion „Neuer Spieler" in Ihr Spiel „einklinken". Maximal vier Manager dürfen sich an der Jagd um Tore und Triumphe beteiligen. Ein nachträglicher Ausstieg ist allerdings nicht möglich.
Der Bildschirmaufbau dieser Funktion ist Ihnen in ähnlicher Form schon oft beim Start des BMH begegnet. Es fehlen jedoch die Auswahl-Buttons für den Bundesliga- bzw. Weltmeisterschaftsmodus, die bereits von Beginn an feststehen müssen. Desweiteren können Sie die Spieldauer sowie den Modus (I, II oder III) nachträglich nicht mehr umstellen.



So wird´s gemacht:
Einen neuen Mitspieler anmelden

1. Nach dem Anklicken des „Neuer Spieler"-Icons müssen i. d. R. zwei Einstellungen angepaßt werden. Den Schwierigkeitsgrad des Spiels können Sie bei der Anmeldung eines zusätzlichen Managers jederzeit ändern, indem Sie die Zahl der Fußbälle mit PLUS und MINUS nach Ihren Wünschen variieren.
2. Mit Klicks auf die dazugehörigen PLUS- bzw. MINUS-Felder legen Sie auch die Zahl der Manager fest, die sich anschließend um den Computer versammeln. Die Anzahl der Mitspieler muß mindestens so hoch sein wie zuvor.
3. Nachdem alle Einstellungen getätigt wurden, wird durch einen Klick mit der RMT die Auswahl von Verein und Manager aufgerufen. Geben Sie Name, Paßbild, Verein, Startliga und Vereinsstärke des neuen Spielers ein, und schon kann's in geselliger Runde weitergehen! Alles Weitere zu diesem Bildschirm erläutert bei Bedarf das Kapitel „Grundeinstellungen".

Tips & Tricks:

1. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels ändern, werden keine Punkte mehr in die High-Score-Liste eingetragen. Ab diesem Zeitpunkt ist die Funktion gesperrt. Trotzdem sollten Sie es spaßeshalber mal auf einen Versuch ankommen lassen und das „Highscore"-Icon anklicken - Sie werden verblüfft sein!
2. Wurde beim Programmstart der Schwierigkeitsgrad auf „1 Ball" festgelegt, müssen Sie für den Rest des Spiels mit dieser Einstellung vorliebnehmen. In diesem Fall stehen Ihnen u. a. grundsätzlich 3 Mio. DM auf Ihrem Vereinskonto zur Verfügung.
3. Sie können die „Neue Spieler"-Funktion auch dazu „mißbrauchen", um einen anfangs zu hoch bzw. zu niedrig eingestellten Schwierigkeitsgrad nachträglich zu korrigieren. In diesem Fall ändern Sie nur die Anzahl der Bälle und lassen die Zahl der Mitspieler unangetastet.

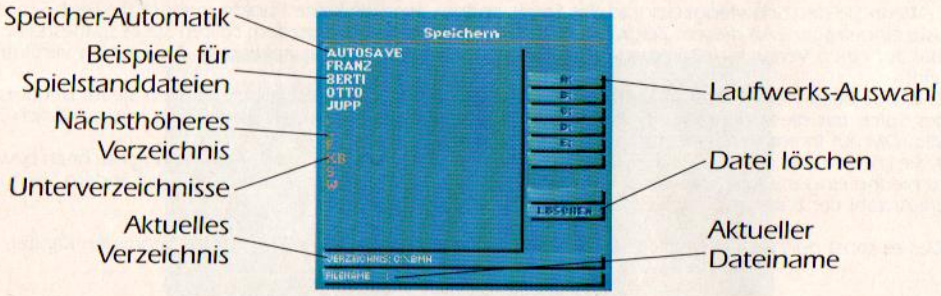
Was es sonst noch im Mehrspieler-Modus zu beachten gibt, erfahren Sie im gleichnamigen Kapitel.

Save often, save early

Speichern

MODUS I II III

Stellen Sie sich vor: Sie spielen seit Stunden BMH, managen inzwischen eine international erfolgreiche Top-Mannschaft und befinden sich am 32. Spieltag der Saison. Vom Gewinn der Meisterschaft sind Sie nur noch wenige Mausklicks entfernt. Just in diesem Augenblick klingelt das Telefon und Ihre Freunde lassen anfragen, ob Sie mit ihnen ins Kino gehen. Treffpunkt: Vor dem Lichtspielhaus in fünf Minuten. Was tun? In solchen und ähnlich brenzligen Situationen läßt sich der aktuelle Stand der Dinge problemlos auf die Festplatte bzw. Diskette bannen. Zu einem späteren Zeitpunkt können Sie wieder einsteigen und das Spiel exakt an der Stelle fortsetzen, an der Sie den BMH verlassen haben.



Verzeichnis- und Dateiliste

Verzeichnis	Mit der LMT gelangen Sie direkt in das angewählte Verzeichnis
Datei	Klicken Sie auf den gewünschten Spielstand, um ihn aufzurufen.
AUTOSAVE	Spielstand der Speicher-Automatik (siehe Kapitel „Speichern")
..	Es wird in das nächsthöhere Verzeichnis verzweigt.

Beachten Sie bitte, daß zugunsten der Übersichtlichkeit nur BMH-Spielstände und Unterverzeichnisse angezeigt werden.

Speichern eines Spielstandes

1. Mit der LMT klicken Sie auf das Feld **„FILENAME"**, das sich im unteren Teil des Fensters befindet.
2. In der Eingabezeile wird nun ein Cursor eingeblendet. Mit der Tastatur geben Sie einen passenden Dateinamen ein, der den MS-DOS-Konventionen entspricht. Dies bedeutet, daß der Name maximal acht Zeichen lang sein darf und außerdem folgende Bedingungen erfüllen muß:
   - Erlaubt sind nur Buchstaben und Ziffern
   - Verboten sind u. a. folgende Sonderzeichen: ? * . : - / \ < >
3. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der Taste Return bzw. Enter. Anschließend wird der Spielstand unter diesem Namen auf dem angegebenen Datenträger abgespeichert. Falls Sie keine Dateibezeichnung eingegeben haben (Eingabezeile enthält keine Zeichen), wird nichts abgespeichert.

Löschen

LÖSCHEN Sollten Sie einen Spielstand nicht mehr benötigen, können Sie ihn bequem von der Diskette bzw. Festplatte löschen. Wählen Sie mit der LMT die betreffende Datei an, so daß deren Name im Feld **„FILENAME"** erscheint. Anschließend klicken Sie auf den Button **„LÖSCHEN"**. Die Sicherheitsabfrage beantworten Sie mit

JAMOLL , wenn Sie sicher sind, daß Sie diesen Spielstand schnellstens loswerden möchten

NIEMALS ! , wenn Sie eine falsche Datei oder den **„LÖSCHEN"**-Button versehentlich angeklickt haben.

SEITE ; Wenn nicht alle Datei- bzw. Verzeichnisnamen im Fenster Platz finden, können Sie mit dem Button **„SEITE"** vor- und zurückblättern. Allerdings wird dieser Schalter nur aktiviert, wenn das Fenster vor Spielständen und Unterverzeichnissen überquillt.

Wichtige Hinweise:

1. Wenn Sie einen bereits bestehenden Spielstand erneut anklicken, wird er zunächst in der Zeile **„FILENAME"** angezeigt. Ein weiterer Mausklick auf diesen Dateinamen **überschreibt** den Spielstand auf Diskette bzw. Festplatte.
2. BMH-Spielstände sind an der Erweiterung .FBM erkennbar, die stets automatisch an den Dateinamen angehängt wird. Beachten Sie, daß die Extension in der Datei-Auswahl **nicht** eingeblendet wird.
3. Nur für Amiga-Benutzer: Zum Speichern der Spielstände dürfen Sie nur Disketten verwenden, die mit Hilfe der Amiga-Workbench formatiert wurden. Achten Sie bitte unbedingt darauf, daß Sie nicht versehentlich eine Datei auf Ihren original BMH-Disketten abspeichern.
4. Sollte der Platz auf dem Datenträger (Diskette oder Festplatte) nicht mehr ausreichen, wird eine Fehlermeldung ausgegeben. In diesem Fall entscheiden Sie sich für ein anderes Laufwerk oder legen eine Diskette mit genügend freier Kapazität ein.

Tips & Tricks:

1. Beim Speichern eines Spielstandes wird neben den Vereins-spezifischen Informationen (Tabellenplatz, Spieler-Name, bisher erzielte Erfolge und und und) auch die Anordnung der Icons im Hauptmenü gesichert. Ein zusätzliches Speichern der in liebevoller Kleinstarbeit zusammengestellten, individuellen Benutzeroberfläche erübrigt sich in diesen Fällen. Nichtsdestotrotz können Sie die praktischsten Menüs auch separat speichern (siehe Kapitel „Menüleiste")

2. Ungleich bequemer ist es, dem Programm das Speichern des aktuellen Spielstandes zu überlassen. Diese Aufgabe übernimmt die sogenannte AUTOSAVE-Funktion. Zu diesem Zweck wechseln Sie in den „Einstellen"-Bildschirm und aktivieren den entsprechenden Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 79). Mit den Plus- und Minus-Zeichen legen Sie fest, in welchen Abständen gespeichert wird. Die Werte bedeuten:

0	Aus
1-9	Anzahl der Spiel-Monate

Der automatisch gesicherte Spielstand verbirgt sich in der Datei AUTOSAVE.FBM und kann unter diesem Namen mittels der „Laden"-Funktion jederzeit wieder aufgerufen werden. Diese Einstellung hat sich vor allem in „Notfällen" als Rettungsanker erwiesen. Einige Beispiele: Stromausfall, irgendein liebenswerter Zeitgenosse stolpert über das Netzkabel usw.

Olé-olé-olé-olé!

Stadion

MODUS I II III

Ein schmuckes Stadion ist nicht nur das unbestrittene Heiligtum eines Vereins: Mit den Eintrittsgeldern finanzieren Sie gleichzeitig den Ausbau der Sportarena und decken einen Teil Ihrer sonstigen Ausgaben ab. Doch die Fans sind anspruchsvoll: Sie verlangen komfortable Sitzgelegenheiten, Imbißbuden, großzügig ausgebaute Parkplätze und vieles mehr. Indirekt nützen Ihnen hohe Zuschauerzahlen auch beim Abschluß von lukrativen Werbeverträgen - hier gilt das Motto: Je voller, desto doller. Grund genug, sich mit einem der beliebtesten Features der Bundesliga Manager-Serie näher zu beschäftigen.

Grundsätzlich unterscheidet man bei einem BMH-Stadion den Ausbau der Innenanlagen (Sitzplätze, Anzeigetafel etc.) und die Erweiterung der Peripherie (Clubhaus, Restaurant, Kino etc.) Beide Bereiche sind enorm wichtig, und Sie sollten sich davor hüten, das eine zugunsten des anderen zu vernachlässigen.

Wenn Sie das „Stadion"-Icon mit der LMT anklicken, landen Sie in der sogenannten Stadion-Draufsicht. Sie genießen einen sagenhaften Blick aus der Vogelperspektive auf das riesige Oval, in dem die Heimspiele Ihrer Mannschaft stattfinden. In diesem Bildschirm können Sie zwei Dinge erledigen:

- Ausbau der Zuschauerplätze
- Ausbau sowie Reparatur der technischen Anlagen

Technischer Ausbau / Instandsetzung

Mit den acht großzügig dimensionierten Icons richten Sie das Stadion nach Ihren Wünschen ein. Manch teures Hightech-Spielzeug erscheint zumindest in der Anfangsphase oder in niedrigeren Ligen überflüssig, wird aber bestimmt früher oder später benötigt. Gleichzeitig machen viele Zuschauer ihren Stadionbesuch davon abhängig, ob beispielsweise ausreichend Sicherheitsvorkehrungen getroffen wurden und wie der Rasen (ein einziger großer Maulwurfshügel oder Wimbledon-Qualität) aussieht.

Wenn selbst der niedrigste Ausbau-Level einer Anlage noch nicht vorhanden ist, erkennen Sie dies an dem durchgestrichenen Icon.

So wird´s gemacht:
Technischer Ausbau / Instandsetzung

1. Klicken Sie das Icon Ihrer Wahl mit der LMT an. In dem sich öffnenden Fenster werden alle Ausbau-Möglichkeiten aufgeführt, die noch möglich sind. Die Angaben werden vom aktuellen Kontostand und der veranschlagten Ausbaudauer in Wochen ergänzt. Unter jedem Icon wird die Kategorie („sehr gut", „gut" o. ä.) sowie der Preis für die jeweilige Baumaßnahme eingeblendet.

2. Entscheiden Sie sich für eine Ausbauphase, die der Liga und Ihrem Geldbeutel gerecht wird und klicken Sie das entsprechende Icon an. An dem gelben Rahmen können Sie erkennen, welche Anlage Sie ausgewählt haben. Bis zur endgültigen Erteilung des Auftrags können Sie die Einstellungen beliebig verändern.

AUSBAUEN

Ein Klick auf diesen Button bestätigt den Bauauftrag; es wird sofort mit dem Ausbau begonnen. Oft werden Sie nach einem kleinem Trinkgeld (x % des Auftrags) gefragt, damit die Bauarbeiter schneller arbeiten. Näheres zu diesen Angeboten erfahren Sie in den Tips & Tricks.

ABBRUCH

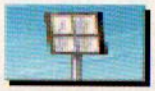
Bringt Sie wieder in die Innenansicht des Stadions, ohne daß Sie einen Ausbau getätigt haben.

Falls Sie sich zu einem Ausbau entschieden haben, wird Ihnen nach Fertigstellung der Anlage eine entsprechende Meldung im Nachrichtenfenster präsentiert.

Die Inneneinrichtung im Überblick

Flutlichtanlage

Klein


Mittel

Groß

Mega

In sehr kleinen Stadien (z. B. in der Oberliga) sind die voluminösen Scheinwerfer anfangs gar nicht existent. Die Fluchtlichtanlage kann maximal bis zur „Mega"-Stufe ausgebaut werden. Ihre Aufgabe besteht darin, das Stadion auch bei Dunkelheit in hellem Glanz erstrahlen zu lassen. Für Spiele am Freitagabend ist die Anlage eine unabdingbare Voraussetzung.

Anzeigetafel

Klein

Mittel

Groß

Mega

Auch die Bauabschnitte der Anzeigetafel umfassen vier Stufen. Auf dem Display werden der aktuelle Spielstand sowie ggf. entscheidende Torszenen angezeigt.

Rasenheizung

Hier gibt es keine Ausbaumöglichkeiten: Entweder man hat sie, oder man hat sie eben nicht. Im Winter beheizt sie das Fußballfeld, damit es einigermaßen bespielbar ist und die Spieler sich auf dem zugefrorenen Spielfeld nicht den Hals brechen.

VIP-Lounge

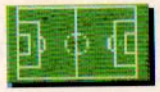
Bei der VIP-Lounge gibt es ebenfalls keine Erweiterungsmöglichkeiten. In den komfortablen Räumen werden Stars & Sternchen, also die lokale Prominenz, mit Schampus und Hummerhäppchen verwöhnt, während der gemeine Zuschauer draußen auf den harten Plastikschalen herumrutschen darf.

Damit sich die Schlachtenbummler während der Heimspiele so richtig wohlfühlen, sollten Sie Ihre Anlagen regelmäßig reparieren lassen und darauf achten, daß im und ums Stadion Sauberkeit und Ordnung herrschen. Vier anklickbare Symbole sind dafür zuständig:

Spielfeld

Schlecht

Ausreichend


Akzeptabel

Sehr gut

Der Zustand des Rasens hat weniger spielbeeinflussende denn ästhetische Bedeutung. Von den Zuschauern werden in den verschiedenen Ligen besondere Anforderungen an das Spielfeld gestellt.

Stadion-Komfort

Schlecht

Ausreichend

Akzeptabel

Sehr gut

Die Annehmlichkeiten für den Zuschauer lassen sich in vier Stufen verbessern.

Stadion-Zustand

Schlecht

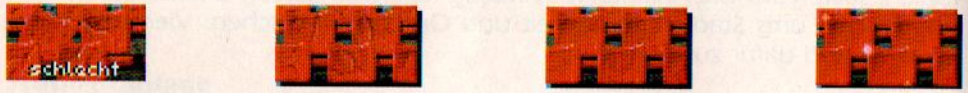
Ausreichend

Akzeptabel

Sehr gut

Die Ausbaumöglichkeiten des Stadion-Zustands reichen von „schlecht" bis „sehr gut". Zertrümmerte Sitzplätze, beschädigte Kassenhäuschen, brüchige Tribünen - lassen Sie es nicht so weit kommen!

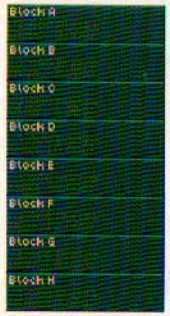
Stadion-Sicherheit



Schlecht | Ausreichend | Akzeptabel | Sehr gut

Das Icon gibt Auskunft über die Sicherheitsmaßnahmen, die für die Zuschauer auf den Rängen getroffen wurden (Schutzzäune, Absperrungen, separate Blöcke, etc.) Diese Maßnahmen schützen die Stadionbesucher sowohl vor Randalierern als auch voreinander.

So wird´s gemacht:



Ausbau der Zuschauertribünen

1. Entlang des rechten Bildschirmrandes werden die acht Blöcke aufgeführt, die ausgebaut werden dürfen. Die einzelnen Kästchen informieren Sie über den Kennbuchstaben des jeweiligen Blocks (A bis H), die Anzahl der derzeit verfügbaren und maximal möglichen Plätze. Dabei können Sie die einzelnen Abschnitte jeweils mit Sitzplätzen und/oder Überdachung versehen. Klicken Sie zunächst mit der LMT einen beliebigen Block an.

2. In einem Fenster erscheinen nun Angaben über ...

- die jeweilige Kurve (z. B. „Nordost-Kurve")
- den aktuellen Kontostand
- die Ausbaudauer
- einen eventuell eingeräumten Rabatt
- die Kosten für eine Überdachung und die Ausstattung mit Sitzplätzen
- die Kosten pro 1.000 Sitzplätze
- die Gesamtkosten des Ausbaus

Wenn Sie nun den dunkelgrauen Kasten mit der Blockbezeichnung anklicken, erscheint der Taschenrechner, in den Sie die gewünschte Anzahl an neuen Plätzen eingeben können. Die Gesamtkosten (inklusive eventuell eingeräumter Rabatte) werden sofort berechnet und eingeblendet.
Zusätzlich können Sie den gesamten Block überdachen und die Stehplätze komplett in Sitzplätze umwandeln lassen. Falls gewünscht, klicken Sie eines der beiden Icons an:

Stuhl

Ausstattung mit Sitzplätzen

Regenschirm

Überdachung des Stadions

3. Schließlich müssen Sie nur noch Ihre Zustimmung erteilen und die Baufirma wird sich sofort an die Arbeit machen.

AUSBAUEN

Ab sofort wird mit dem Ausbau des jeweiligen Blocks begonnen. Oft erscheint anschließend eine Dialogbox, die Ihnen freistellt, ob Sie den Handwerkern ein großzügiges Trinkgeld zahlen möchten. Diese „Spende" läßt die Jungs wesentlich schneller arbeiten, so daß die Erweiterung in weitaus kürzerer Zeit fertiggestellt ist.

Klicken Sie auf den Button „MACH ICH", wenn Sie dem Angebot zustimmen oder verweigern Sie die Sonderzahlung mit dem Button „NÖ".

ABBRUCH

Mit einem Klick auf diesen Button gelangen Sie wieder in den vorherigen Bildschirm, ohne den Ausbau einer Stadionkurve in Angriff genommen zu haben.

Zwei weitere Buttons stehen Ihnen auf diesem Bildschirm zur Verfügung:

SICHT: PANORAMA

SICHT: PANORAMA Es wird von der Stadion-Draufsicht in die Außenansicht umgeschaltet, wo Sie die Peripherie des Stadions ausgebauen können.

AUSBAU-ZUKUNFT

AUSBAU-ZUKUNFT Der Button blendet in den verschiedenen Kästchen (Technischer Ausbau/Ausbau der Zuschauertribünen) den Namen der Erweiterung sowie die Anzahl der Wochen ein, die noch bis zur Fertigstellung von Ausstattung oder Blöcken verbleiben. Besteht derzeit kein Bauauftrag, erscheint bei den Blöcken „Kein Bau". Wenn Sie den Button erneut anklicken, wird wieder zur ursprünglichen Anzeige umgeschaltet.

So wird´s gemacht:

Ausbau der Peripherie

Die Peripherie-Anlagen dienen hauptsächlich dazu, um den Zuschauern vor und nach dem Spiel eine optimale Infrastruktur auf dem Stadiongelände bieten zu können. Ein Glas Bier, ein Fan-Schal, ein gebührenpflichtiger Parkplatz, eine Currywurst - mit Ihrem Angebot stellen Sie selbst verwöhnteste Besucher zufrieden.

1. Klicken Sie - falls noch nicht geschehen - auf den Button **„SICHT: PANORAMA"**. Die Peripherie-Ansicht wird eingeblendet: Je nach Liga und Ausbaustufe sieht es hier mehr oder weniger trostlos aus - jetzt haben Sie Gelegenheit, die u. U. recht triste Szenerie mit Leben zu füllen.

Folgende Zusatzeinrichtungen können gebaut werden:

①	Fan-Shop 1-4	⑤	Kino
②	Imbißbuden 1-4	⑥	Parkplatz
③	Bowlingbahn	⑦	Restaurant
④	Clubhaus	⑧	Verkehrsanbindung

PERIPHERIE BAUEN **2.** Klicken Sie nun auf den Button **„PERIFERIE BAUEN"**, der sich am unteren Bildschirmrand befindet. Wenn Sie nun den Maus-Cursor auf das Baugrundstück lotsen, werden am oberen linken Bildschirmrand Informationen zu dieser Erweiterung angezeigt: Neben dem Kontostand Ihres Vereins erfahren Sie außerdem die veranschlagte Bauzeit in Wochen sowie die Höhe der Kosten für dieses Projekt. Gelegentlich unterbreitet Ihnen eine Baufirma ein Sonderangebot, das Sie bei Ihrer Kalkulation berücksichtigen sollten.

3. Wenn Sie sich für ein bestimmtes Gebäude entschieden haben, klicken Sie auf dessen Grundstück mit der LMT. In einer Dialogbox wird Ihnen das derzeitige Angebot des Bauunternehmers präsentiert. Sind Sie mit seinen Konditionen einverstanden, klicken Sie auf den Button **„OK"**, andernfalls entscheiden Sie sich für den Button **„NEIN"**.

Der kahle Asphalt wird nun durch eine Groß-Baustelle ersetzt, die bis zur Vollendung der Anlage die Bautätigkeit signalisiert. Nach Ablauf der veranschlagten Frist werden die Kräne entfernt, und die Erweiterung wird sofort von den Zuschauern eifrig genutzt.

SICHT INNEN

SICHT INNEN — Sie gelangen wieder zurück zur Innenansicht des Stadions.

STADION-DATEN

STADION-DATEN — Die Stadiondaten geben in einer Statistik die Entwicklung folgender Werte über einen gewissen Zeitraum an:

ZUSCHAUER

ZUSCHAUER — Anzahl der Stadionbesucher

EINTRITT

EINTRITT — Veränderung des Eintrittspreises

STADIONWERT

STADION-WERT — Wert des Stadions (Ausstattungen und Peripheriebauten)

ZUS. STADION-EINN.

ZUS. STADION-EINN. — Zusätzliche Stadioneinnahmen (Kino, Bowling-Bahn, Restaurant etc.)

EINNAHMEN

EINNAHMEN — Erzielte Einnahmen durch den Verkauf von Eintrittskarten.

STADION-KOSTEN

STADION-KOSTEN — Gesamt-Instandhaltungskosten (Ausstattungen und Peripheriebauten).

ABS

ABS Absolute Darstellung: Die Kurve entspricht in ihrem Verlauf exakt der Entwicklung der Werte. Wenn Sie z. B. Ihren Eintrittspreis nur zwischen 20,- DM und 21,- DM variieren, werden sich diese geringen Unterschiede anhand der Kurve kaum feststellen lassen. Beim Stadion-Wert macht die „ABS"-Einstellung wesentlich mehr Sinn, weil sich bereits mit dem Bau von Kino, Restaurant oder Bowling-Bahn der Wert der Anlage beträchtlich steigert - was sich natürlich auch auf die Kurve auswirkt.

REL

REL Relative Darstellung: Wenn sich Werte nur in sehr engen Grenzen ändern (z. B. Eintrittspreis), lohnt sich die Einstellung „REL". In diesem Fall wird von allen Daten der Höchst (= 100 %) - und der Tiefstwert (= 0 %) errechnet; innerhalb dieser beiden Angaben schwanken alle anderen Werte. Falls die Kurve schnurgerade verläuft, haben sich die Werte über den gesamten Zeitraum hinweg nicht verändert.

Das Datenfeld enthält hochinteressante Informationen über ...

- die höchsten Zuschauerzahlen bei Heimspielen in den verschiedenen Wettbewerben (neben der Liga zusätzlich DFB-Pokal sowie Europapokal)
- die Heimspiele, in denen die höchsten Einnahmen erzielt wurden
- die Gesamtzahl aller Spiele (jeweils Liga und Wettbewerbe)
- die durchschnttlichen Zuschauerzahlen
- die durchschnittlichen Einnahmen

Eintrittspreis

Auf einer Skala von 10,- DM bis 25,- DM können Sie den aktuellen Preis pro Eintrittskarte festlegen, indem Sie auf den gewünschten Knopf klicken. Dieser Preis gilt bereits ab dem nächsten Heimspiel Ihrer Mannschaft.
Über der Zahlen-Reihe wird der „benötigte Zuschauerschnitt bei x DM Eintritt" eingeblendet. Probieren Sie aus, wie viele Besucher Sie bei welchem Betrag ins Stadion locken müssen.

Tips & Tricks

1. Mit steigendem Ansehen bei den Fans und mit dem Aufstieg in „höhere Gefilde" ist der Ausbau des Stadions unumgänglich, damit bei den Spielen genügend Zuschauer auf den Rängen sitzen. Für die Ligen gibt es verschiedene Anforderungen, die sich in Punkten ausdrücken lassen. Sie werden tauchen in keiner Statistik oder Anzeige auf, so daß Sie als Manager nur indirekt etwas von den internen Berechnungen mitbekommen. Werden die Anforderungen nämlich nicht erfüllt, erscheinen weniger Zuschauer zu den Spielen. Und diesen Effekt bekommen Sie sehr wohl zu spüren, denn das bedeutet nichts anderers, als daß Sie weniger Einnahmen durch den Verkauf von Eintrittskarten verzeichnen und die Werbepartner schlechtere Angebote vorlegen.

Diese Voraussetzungen muß Ihr Stadion erfüllen:

1. Bundesliga . . . . . .110 Punkte
2. Bundesliga . . . . . .60 Punkte
Regionalliga A bzw. B . . . . . .30 Punkte
Oberliga . . . . . .10 Punkte

Das jeweilige Punktesoll muß durch die Errichtung der verschiedenen Innenausstattungen bzw. Peripheriebauten erreicht werden. Jedes Stadion (unabhängig von der Liga) hat einen Grundwert von 24 Punkten - sozusagen als Belohnung dafür, daß Sie überhaupt eines besitzen und nicht auf einem Kartoffelacker kicken.

Für die prozentuale Sitzplatzausstattung von 0-100 gibt es 0-20 Punkte. Ein zu 50 % mit Sitzplätzen ausgebautes Stadion erhält auf diese Weise z. B. 10 Punkte.

Für die Überdachung von 0-100 Prozent des Stadions bekommen Sie 0-5 Punkte gutgeschrieben.

Punkte und Bauzeiten der Stadionperipherie

Ausstattung/ Peripherie	Punkte je Ausbaustufe	Bauzeit in Wochen
Flutlichtmasten	0/2/4/6	15
Anzeigetafel	0-3	12
Rasenheizung	0/1	25
V.I.P.-Lounge	0/1	20
Rasenzustand	0/1	4
Stadionkomfort	0/2/4/6	7
Stadtionzustand	0/2/4/6	9
Stadionsicherheit	0/3/6/9	5
Bowlingbahn	0/3	30
Clubhaus	0/7	40
Fanshop 1-4	0-4	5
Imbißbude 1-4	0-4	6
Kino	0/3	28
Parkplatz	0/6	30
Restaurant	0/2	20
Verkehrsanbindung	0/2/4/6	45

Ab bestimmten Zuschauerzahlen werden einige Bauten grundsätzlich erwartet. Fehlen diese Gebäude, erfolgt ein Punktabzug von 5-10%.

Peripherie	Zuschauerzahlen, ab denen das Objekt unabdingbar wird
1. Imbißbude	10.000
2. Imbißbude	15.000
3. Imbißbude	20.000
Parkplatz	20.000
Restaurant	23.000
4. Imbißbude	25.000
Clubhaus	25.000
Verkehrsanbindung	25.000
Kino	30.000
Bowlingbahn	30.000
2. Verkehrsanbindung	50.000

Grau ist alle Theorie, machen wir ein Beispiel: Angenommen, Ihr Verein spielt derzeit in der 2. Bundesliga. Ihr Stadion benötigt also 60 Punkte, um dem Zuschaueransturm gewachsen zu sein. Als Basis dürfen Sie sich schon mal satte 24 Punkte gutschreiben. Aus den vorhergehenden Jahren stehen Ihnen z. B. zur Verfügung: Sehr gute Stadionsicherheit (9 Punkte), Kino (3 Punkte) und 3 Imbißbuden (3 Punkte). Macht nach Adam Riese 39 Punkte, fehlen also noch 21. Jetzt könnten Sie beispielsweise eine sehr gute Flutlichtanlage (6) installieren lassen, ein Restaurant (2) eröffnen, ein Clubhaus (7) finanzieren und einen Parkplatz (6) zur Verfügung stellen - und schon haben Sie das Soll erfüllt (in unserer Rechnung sind noch nicht einmal die Punkte für die Sitzplätze und die Überdachung berücksichtigt). Bei einem eventuellen Aufstieg in die 1. Liga müßten Sie zusätzliche Ausbaustufen in Angriff nehmen.

Wenn sich Fanblöcke im Umbau befinden, sollten Sie pro Baustelle 10-12 % von Ihrer Gesamtpunktzahl abziehen.

2. Randalen treten auf, wenn enttäuschte Fans ihrem Ärger Luft machen. Dabei muß meistens die Stadioneinrichtung dran glauben, was oft teure Reparaturen nach sich zieht. Doch damit müssen Sie sich nicht abfinden! Wenn Sie Randalen hundertprozentig vermeiden wollen, muß Ihr Stadion mehrere Bedingungen erfüllen:

1. Die Stadionsicherheit sollte einen „sehr guten" Zustand aufweisen.
2. Die Blöcke dürfen zu maximal 75 % mit Zuschauern besetzt sein.
3. Es sollten mindestens 20 % mehr Sitz- als Stehplätze vorhanden sein. Den Optimalzustand (Minimum) errechnen Sie mit der Formel:

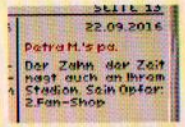
Benötige Anzahl der Sitzplätze = Anzahl der Stehplätze x 1,2

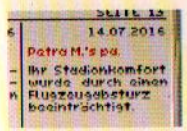
Wenn Ihr Stadion z. B. mit 50.000 Stehplätzen ausgestattet ist, müssen folglich mindestens 60.000 Sitzplätze vorhanden sein. Beachten Sie, daß Blöcke, die sich im Umbau befinden, zur Verfügung stehen. Während dieser Phase kann es deshalb durchaus zu Krawallen kommen, wenn die Zuschauer zusammengepfercht (womöglich eigene und Fans der Gastmannschaft in einem Block) werden. Kontrollieren Sie auch regelmäßig den Zustand der Stadionsicherheit, die bereits nach durchschnittlich sechseinhalb Jahren unbrauchbar wird.

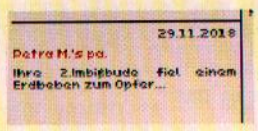
3. Bei Regenwetter kommen bis zu 20 % weniger Zuschauer, falls sie kein „Dach über dem Kopf" haben. Ist das Stadion zu 100 % überdacht, haben Sie keine Zuschauerverluste durch das schlechte Wetter mehr. Wurde Ihr Stadion z. B. bis zur Hälfte überdacht, kommen etwa 10 % Zuschauer weniger. Bei Kälte, d. h. ab 10 Grad Celsius unter Null, müssen Sie pro Grad mit 1 % weniger Fans rechnen. Gegen die Kälte läßt sich im Gegensatz zum Regen nichts machen. Damit müssen Sie sich abfinden, aber zum Glück kommt es höchst selten vor, daß das Quecksilber unter die -10 Grad-Marke sinkt. Das aktuelle Wetter erfahren Sie während des Spieltages (siehe gleichnamiges Kapitel).

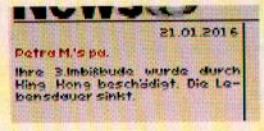
4. Wenn sich in den Reihen Ihrer Elf ein „Superstar" befindet, kommen auf einen Schlag 2.000 Fans mehr, nur um IHN spielen zu sehen. Hier stellt sich die Frage: Wann gilt ein Spieler als Superstar? Sein persönlicher Duchrschnittswert muß mindestens 10 Punkte über dem Durchschnitt der Mannschaftsstärke liegen. Wenn Ihr Team also eine Teamstärke von 67 aufweist, muß Ihr Ballzauberer schon einen Wert von 77 oder mehr auf dem Kasten haben. Der Zusatzbonus wird allerdings nur für einen Star vergeben - wenn Sie beispielsweise zwei isländische Zwillingsbrüder mit überdurchschnittlichen Leistungen einkaufen, kommen trotzdem „nur" 2.000 Zuschauer mehr.

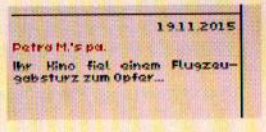
5. Mitteilungen im Nachrichtenfenster wie „Imbißbude von Erdbeben zerstört" oder „Restaurant durch Überschwemmung zerstört" weisen darauf hin, daß altersschwache Bauten soeben „entfernt" wurden. Diese Nachrichten sind regelmäßig im Nachrichtenfenster zu finden. Die Innenausstattungen verschlechtern sich nach Ablauf der Lebensdauer jeweils um eine Stufe, beispielsweise von „gut" auf „mittel" oder von „ausreichend" auf „schlecht".











Made in Germany:

So lange hält das Stadion-Inventar und die Peripherie (Durchschnitts-Angaben)

Objekt	Lebensdauer in Jahren
Anzeigetafel	14
Bowlingbahn	18
Clubhaus	26
Fanshop 1-2	10
Flutlichtmasten	14
Imbißbude 1-4	10
Kino	18
Parkplatz	16
Rasenheizung	20
Rasenzustand	20
Restaurant	18
Stadionkomfort	5,5
Stadionsicherheit	6,5
Stadionzustand	6,5
V.I.P.-Lounge	20
Verkehrsanbindung	22,5

6. Freitagsspiele sind immer mit einem Risiko verbunden. Wenn Sie Glück haben und das Wetter einigermaßen mitspielt, können Sie mit bis zu 25 % mehr Zuschauern rechnen als bei einem herkömmlichen Samstag-Nachmittag-Match. Das heißt, daß es ganz vom Zufall abhängt, ob die Einnahmen um ein Viertel ansteigen oder sinken. Bitte beachten Sie, daß Sie für ein Freitags-Spiel unbedingt eine Flutlichtanlage benötigen. Auch wenn Sie als Bundesligist bereits von vorneherein mit einer solchen Anlage ausgestattet sind, sollten Sie immer darauf achten, daß deren Zustand stets auf gleich hohem Niveau bleibt.

7. Je nach Liga können Sie den Preis für die Eintrittskarten variieren. Orientieren Sie sich anfangs an folgenden Erfahrungswerten:

1. Bundesliga . . . . . .20,- DM
2. Bundesliga . . . . . .18,- DM
Regionalliga A bzw. B . . . . . .16,- DM
Oberliga . . . . . .14,- DM

Nach einigen Saisons haben Sie bereits einen guten Überblick, was Sie im Hinblick auf Stärke Ihrer Mannschaft und Ausbau-Level des Stadions verlangen dürfen. Sie können spaßeshalber die Preise deftig erhöhen und sich die Auswirkungen auf die Zuschauerzahlen in der Stadion-Statistik ansehen. Allerdings werden Sie feststellen, daß z. B. in der 1. Bundesliga ab 22,- DM die Kurve steil nach unten geht. Ebenso ungünstig wirkt sich auch eine rapide Preissenkung aus; eine solche Maßnahme würde zwar für ein volles Haus sorgen, deckt aber u. U. nicht mehr alle anfallenden Kosten. Bei aller Menschenliebe: Halten Sie sich immer vor Augen, daß Sie nicht der Chef eines Wohlfahrtsvereines sind, sondern in erster Linie auf Ihren Gewinn achten müssen. Mit den oben angegebenen Konditionen können Sie erfahrungsgemäß den höchsten Profit einfahren.

8. Wenn Sie mit dem Neubau einer Anlage liebäugeln, sollten Sie daran denken, daß diese neben den AHK (Anschaffungs- und Herstellkosten) auch laufende Kosten verursachen - und die bewegen sich nicht gerade auf Taschengeldniveau. Die Tabelle zeigt Ihnen, was Ihnen der Luxus einer V.I.P.-Lounge oder der Unterhalt einer Bowling-Bahn Monat für Monat kostet.

Ausstattung/Peripherie	**Kosten/Monat in DM**
Anzeigetafel	2.600
Bowlingbahn	10.000
Clubhaus	8.000
Fanshop	je 2.600
Flutlichtmasten	2.600
Imbißbude	je 2.500
Kino	10.000
Parkplatz	4.000
Rasenheizung	13.000
Rasenzustand	8.000
Restaurant	20.000
Stadionkomfort	1.000
Stadionsicherheit	2.000
Stadtionzustand	1.500
V.I.P.-Lounge	9.000
Verkehrsanbindung	2.000

9. Erschrecken Sie nicht über die hohen Fixkosten bei Kino, Restaurant, Bowlingbahn etc. Dem gegenüber stehen enorme Einnahmen, die jedoch nicht explizit ausgewiesen werden, sondern mit den Ausgaben verrechnet werden. Des weiteren werden diese Einrichtungen ab bestimmten Zuschauerzahlen von den Besuchern der Fußballspiele erwartet und sind außerdem eine enorme Bereicherung für Ihr Stadion - nicht nur im Hinblick auf die zu erreichenden Punktezahlen (siehe oben).

10. Fanshops gehören zu den grundlegenden Einrichtungen der Stadionperipherie. Wenn Sie erst einmal einen gewissen Popularitätsgrad erreicht haben, können Sie es sich nicht mehr leisten, den Fans die heißgeliebten Fahnen und Schals vorzuenthalten. Je höher die Liga, desto mehr Fanshops werden benötigt. Insbesondere Manager, die ihre Einnahmen mit dem Verkauf dieser Artikel (siehe „Werbung") pushen möchten, sollten unbedingt den Zustand der Geschäfte im Auge behalten. Sowohl bei niedrigen als auch bei sehr hohen Einkaufsbeträgen besteht das Risiko, daß Sie auf Ihren Waren sitzen bleiben, wenn nicht genügend Verkaufsstände betrieben werden. Sollten Sie bereits längere Zeit einen Verein managen, kann es Ihnen durchaus passieren, daß der eine oder andere Fanshop durch einen neuen ersetzt werden muß.

11. Sorgen Sie für einen gleichmäßigen Ausbau der Blöcke Ihres Stadions. Wenn ein Abschnitt 2.000 Zuschauer mehr als die anderen faßt, sollten Sie zunächst die anderen um die gleiche Menge erweitern. Dadurch werden Stadionkomfort bzw. -sicherheit gewahrt.

12. Thema Dauerkarten: Zu Beginn einer Saison teilt Ihnen der BMH im Nachrichtenfenster mit, wie viele Dauerkarten für das nächste Liga-Jahr verkauft wurden. Bei einem regulären Bundesliga-Spiel müssen Sie damit rechnen, daß 70 % Ihrer treuesten Fans sich auf den Weg ins Stadion machen, während die restlichen 30 % zu Hause bleiben. Für die Dauerkarten werden folgende Preise veranschlagt:

1. Bundesliga . . . . . .300,- DM
2. Bundesliga . . . . . .288,- DM
Regionalliga A bzw. B . . . . . .240,- DM
Oberliga . . . . . .195,- DM

Wundern Sie sich also nicht, wenn zwar 100.000 Zuschauer ins Stadion pilgern, Ihnen aber nur ein Teil der Eintrittsgelder zugute kommt.

13. Größere Bauten sollten möglichst in der Winterpause oder nach dem letzten Spiel vor heimischer Kulisse angepackt werden. Wenn mehrere Manager am Spiel beteiligt sind, sollten Sie den betreffenden Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 77) deaktivieren, damit die Mitspieler auch außerhalb von eigenen Spieltagen ins Geschehen eingreifen können. Ansonsten werden die unbeteiligten Manager einfach übergangen und müssen eine bzw. mehrere Runde(n) aussetzen.

14. Gelegentlich werden Ihnen von den Bauunternehmern großzügige Rabatte für den Bau der Peripherie eingeräumt. Wenn Sie ohnehin vorhaben, ein Projekt in Angriff zu nehmen, sollten Sie bei einer günstigen Gelegenheit unbedingt zuschlagen. Die Angebote ändern sich im Durchschnitt jeden Monat ein- bis zweimal. Es lohnt sich daher, des öfteren mal einen Blick in das Peripherie-Fenster zu werfen.

15. Sowohl beim Ausbau der Peripherie als auch bei der Innenausstattung werden Sie u. U. gefragt, ob Sie die Handwerker für eine kürzere Bauzeit finanziell entlohnen möchten. Dieses Angebot sollten Sie nur dann wahrnehmen, wenn Sie unter Zeitdruck stehen. Andernfalls warten Sie einfach bis zur Winterpause oder gedulden sich bis zum Ende der Saison und starten erst dann das neue Projekt.

16. Sollten Sie das unverschämte Glück haben und im DFB-Pokal, UEFA-Cup oder anderen wichtigen Wettbewerben erfolgreich sein, sollten Sie bei Heimspielen einen etwas höheren Eintrittspreis verlangen. Nehmen Sie dabei Rücksicht auf die Stärke der Mannschaft, die gegen Ihr Team antritt: Wenn Sie beispielsweise im UEFA-Cup mit dem FC Bayern München antreten und Ihr nächster Gegner im Olympiastadion ist ein isländischer Zweitligist, dann sollten Sie an den Eintrittspreisen lieber keine großartigen Veränderungen vornehmen, um nicht auf Ihren maßloß überteuerten Tickets sitzen zu bleiben. Kommt hingegen ein Verein vom Kaliber eines AC Mailand oder Real Madrid, dann können Sie ruhig ein paar Mark mehr verlangen. Welche Erlöse Sie bei einem Nicht-Liga-Spiel erzielt haben, können Sie leicht selbst ausrechnen:

Einnahmen = Verkaufte Eintrittskarten x Eintrittspreis

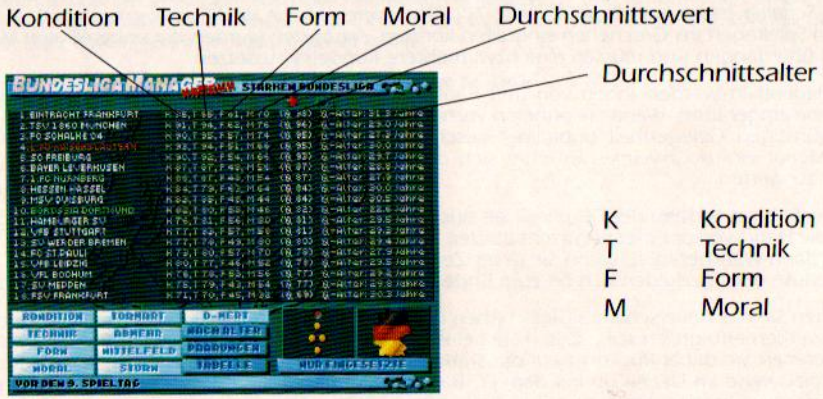
Nachdem die Dauerkarten nur für die jeweilige Liga gelten, müssen diese bei der Berechnung der Einnahmen aus Wettbewerben nicht berücksichtigt werden.

Crème de la Crème

Stärken

MODUS I II III

Die Tabellen informieren Sie über die Stärken (bzw. Schwächen) aller BMH-Mannschaften. Die Listen können Sie nach allen Regeln der Kunst sortieren lassen und sich so die für Sie interessantesten Aspekte herauspicken.



Bitte berücksichtigen Sie, daß die Faktoren Kondition, Technik, Form und Moral mit unterschiedlicher Gewichtung bei der Berechnung des Durchschnittswerts berücksichtigt werden. Der maximal erreichbare Wert beträgt 99.

Die Vereine werden mit verschiedenen Farben gekennzeichnet:

Rot Ihr nächster Gegner
Dunkelgrün Ihr eigener Verein
Hellgrün Die Vereine Ihrer Mitspieler

Achten Sie auf den kleinen roten Pfeil oberhalb der Werte. Er zeigt die momentan herausgegriffenen Kriterien für die Aufstellung der Rangliste an.

Wenn Sie einen Verein mit der LMT anklicken, landen Sie in der Mannschafts-Info. Nähere Informationen über den Sinn und Zweck dieses Features finden Sie im gleichnamigen Kapitel.

Stärken

Mit den Buttons dieses Blocks können Sie die Kondition-, Technik-, Form- und Moral-Werte der Vereine in die Berechnung der Rangfolge mit einfließen lassen. Es werden ausschließlich die Durchschnittswerte von aktivierten Buttons ermittelt, deshalb können Sie ganz nach Belieben die Kriterien festsetzen.

Spieler-Typ

Zusätzlich zum linken Block werden hier die Aufgabengebiete der Spieler miteinbezogen, die natürlich auch beliebig kombiniert werden dürfen.

Ø-WERT

Die Werte aus Kondition, Technik, Form, Moral sowie für Torwart, Abwehr, Mittelfeld, Sturm werden zusammengerechnet und daraus der Durchschnitt ermittelt.

NACH ALTER

Die Vereine werden nach dem Durchschnittsalter sortiert und aufgelistet, wobei der Verein mit dem niedrigsten Durchschnittsalter ganz oben und derjenige mit dem höchsten Durchschnittsalter ganz unten zu finden ist.

ALLE SPIELER/NUR EINGESETZTE (Umschalter)

Die Tabellenwerte beziehen sich auf sämtliche Spieler einer Mannschaft, also auch die Reservespieler.

Berechnet die Plazierungen aus den Stärken der 11 aufgestellten Spielern.

PAARUNGEN

PAARUNGEN Wechselt in den Bildschirm „Ligaspiele".

TABELLE

TABELLE Wechselt in den Bildschirm „Liga-Tabellen".

Ligasystem

Mit einem Klick auf diesen Umschalter können Sie zwischen den deutschen und europäischen Ligen hin- und herschalten. Dies setzt allerdings voraus, daß Sie den entsprechenden Schalter in den „Einstellungen" aktiviert haben, damit ausländische Vereine berücksichtigt werden (siehe Handbuch 2, Seite 76).

Deutsche Ligen

1. Bundesliga
2. Bundesliga
Regionalliga A bzw. B
Oberliga

Europäische Ligen

England
Italien
Frankreich
Spanien

Tips & Tricks:

1. Die „Stärken"-Übersicht gehört zu den nützlichsten BMH-Features überhaupt. Mit wenigen Mausklicks können Sie in Sekundenschnelle herausfinden, in welchen Bereichen Ihre Mannschaft gegenüber vergleichbaren Teams eklatante Schwächen aufweist. Abhilfe schaffen Sie z. B. mit gezieltem Training und Veränderungen in der Aufstellung. Wenn Sie beispielsweise feststellen, daß Ihre Jungs hinsichtlich der Kondition weit abgeschlagen auf den hinteren Plätzen dahinvegetieren, läßt sich im Rahmen des Trainings sicherlich viel Positives bewirken. Auch die Technik und die Form lassen sich auf diese Weise verbessern. Gegen die darniederliegende Moral können Sie sorgfältig ausgewählte Freundschaftsspiele oder ein erholsames Wochenende im Trainingslager anberaumen.
Sollte sich herausstellen, daß Sie über eine „veraltete" Mannschaft verfügen, bringen Sie mit kluger Nachwuchsförderung (siehe Kapitel „Umfeld") oder dem Zukauf junger Spieler frisches Blut in Ihr Team.

2. Das Ganze funktioniert natürlich auch umgekehrt: Vor einem Liga- oder Pokalspiel können Sie sich über die Schwachpunkte des Gegners informieren und diese eiskalt ausnutzen. Eine müde Abwehr wird von Ihrem flotten Stürmer problemlos ausgetrickst. Wenn Sie erfahren, daß eine Mannschaft konditionelle Probleme hat, spielen Sie anfangs munter mit und ziehen dann in der letzten halben Stunde merklich das Tempo an.

We are the Champions

Statistik

MODUS I II III

Die Übersichten, die sich hinter diesem Icon verbergen, dienen vornehmlich Ihrer Information und beantworten Ihnen alles, was Sie schon immer über Ihre Mannschaft wissen wollten, aber bislang nicht zu fragen wagten. Schmökern Sie in den klar gegliederten Listen, vergleichen Sie sich mit anderen Teams nach allen möglichen Kriterien und überprüfen Sie kritisch Ihre Leistungen als Manager und Trainer.

MÖGLICHKEITEN

Unmöglich (rot = oberer Tabellenteil)
Ihre Mannschaft wird am Stichtag mit Sicherheit NICHT auf einem dieser Plätze zu finden sein.

Möglich (blau = mittlerer Tabellenteil)
Wenn Sie sich ins Zeug legen und noch einmal alle Reserven mobilisieren, könnte es für einen Platz auf diesen Rängen gerade noch reichen.

Sicher (grün = unterer Tabellenteil)
Wenn Sie bereits jetzt einen der grün markierten Plätze belegen und kein gesteigertes Interesse an einem höheren Tabellenrang hegen, dann können Sie sich bereits jetzt beruhigt zurücklehnen - Sie haben Ihr Ziel erreicht.

MÖGLICHKEITEN

Mit dieser Funktion können Sie Ihre Chancen in der laufenden Saison bewerten lassen. Verschiedene Button-Einstellungen offenbaren, welche Plätze noch möglich sind und in welchem Tabellenabschnitt das Rennen bereits gelaufen ist. Das Fenster ist in verschiedene Bereiche eingeteilt:

Innerhalb der Leiter werden die möglichen Plätze in der Tabelle am letzten Spieltag angezeigt. Die Sonne symbolisiert den Meistertitel bzw. einen sicheren Aufstiegsplatz, während die rote Laterne natürlich für das bemitleidenswerte Schlußlicht, also den bzw. die Absteiger, steht.

Bei der Kalkulation werden lediglich die erzielten Punkte berücksichtigt; Tore spielen dabei keine Rolle.

Mit vier Buttons können Sie Ihre Chancen zusätzlich differenzieren und verschiedene Situationen durchkalkulieren:

THEORETISCH MACHBAR

Es wird davon ausgegangen, daß Sie alle noch zu bestreitenden Spiele dieser Saison gewinnen. Des weiteren würden alle Gegner ihre Matches verlieren. Natürlich handelt es sich hierbei um ein sehr theoretisches Modell, das Sie nicht als Grundlage Ihrer Entscheidungen heranziehen sollten.

THEORETISCH MACHBAR

ALLE SPIELE

Hier werden alle Spiele der Vergangenheit miteinbezogen. Des weiteren unterstellt das Programm, daß die anderen Mannschaften Ihrer Liga bis zum Ende der Saison keine Punkte mehr erzielen.

ALLE SPIELE

DIE LETZTEN 5 SPIELE

Anhand der Resultate aus den letzten fünf Spielen ermittelt der BMH, wie sich Ihre Mannschaft bis zum Saisonende entwickeln wird.

DIE LETZTEN 5 SPIELE

DIE LETZTEN 10 SPIELE

Die Berechnung erfolgt wie beim vorherigen Button, nur mit dem entscheidenden Unterschied, daß als Berechnungsgrundlage die Ergebnisse der letzten zehn Matches dienen.

DIE LETZTEN 10 SPIELE

EWIGE TABELLE

Die Tabelle zeigt Ihnen, wie sich die nationalen und internationalen Teams seit dem Beginn Ihrer Karriere geschlagen haben. Mit den Buttons können Sie sich auch über einige europäische Länder informieren, die im Fußball eine bedeutende Rolle spielen:

EWIGE TABELLE

DEUTSCHLAND Deutschland (Bundesliga)

ENGLAND England

ITALIEN Italien

FRANKREICH Frankreich

SPANIEN Spanien

Absolute Darstellung

Den Button „ABS" sollten Sie immer dann wählen, wenn sich die Werte in kurzen Abständen deutlich verändern. Dies trifft beispielsweise auf die Werbeeinnahmen zu, wenn bislang nur wenige Banden belegt waren und plötzlich ein hochdotierter Vertrag über die TV-Übertragungsrechte abgeschlossen wird. Auch der Kontostand kann sprunghaft sinken, wenn Sie das Stadion ausbauen oder einen zusätzlichen Spieler rekrutieren.

ABS.

Relative Darstellung

Der „REL"-Button ist ideal für Werte geeignet, die sich nur selten und in geringem Umfang ändern. Wenn Sie den Eintrittspreis weitgehend gleich belassen, ist die „ZUSCHAUEREINNAHMEN"-Kurve kaum größeren Schwankungen unterworfen. In diesem Fall lohnt

REL.

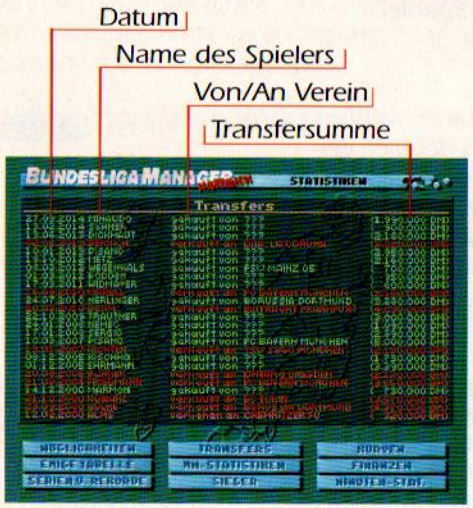
sich ein Klick auf „REL", weil damit selbst kleinste Nuancen sichtbar werden. Der BMH wählt den geringsten und höchsten Wert aus, zwischen denen sich alle anderen Daten bewegen. Anderes Beispiel: Der Tabellenplatz verändert sich im Laufe der Saison kaum (zwischen 1. und 5. Platz), weil Ihr Team eine konstante Leistung aufweist. Dies hat zur Folge, daß sich die „TABPLÄTZE"-Kurve zwischen dem obersten (1) und untersten Platz (5) bewegt, so daß Sie selbst die dazwischenliegenden Plazierungen einwandfrei identifizieren können. In der „ABS"-Einstellung würden die Tabellenplätze zwischen 1 und 18 (in der 1. Bundesliga) dargestellt - kleine Veränderungen (z. B. von 4 auf 5) wären kaum erkennbar.

SERIEN U. REKORDE

Die größten Triumphe, die peinlichsten Niederlagen und die meisten Begegnungen hintereinander ohne Torerfolg - dies sind nur drei der zahlreichen Informationen, die Sie dieser Übersicht entnehmen können.

TRANSFERS

Anhand dieser Aufstellung lassen sich auf einen Blick alle Zu- und Abgänge innerhalb Ihrer Mannschaft feststellen. Die Farbgebung symbolisiert die jeweilige Transaktion:



Rot - Der Spieler wurde an einen anderen Verein verkauft

Orange - Sie haben den Spieler an einen anderen Verein verliehen

Grün - Sie haben den Spieler von einem anderen Verein gekauft

Hellgrün - Der Spieler wurde von einem anderen Verein geliehen

Der Hinweis „gekauft von ???" macht Sie darauf aufmerksam, daß Sie einen vereinslosen Spieler vom Transfermarkt rekrutiert haben.

WM-STATISTIKEN

Der Bildschirm zeigt Ihnen alles Wissenswerte rund um die Weltmeisterschaften, die alle vier Jahre stattfinden.

Wenn Sie den Maus-Cursor über die kleinen Fähnchen bewegen, wird in einem Fenster eine größere Variante der Nationalflagge sowie der Name des Landes eingeblendet.

In dieser Tabelle finden Sie die Ergebnisse der letzten Weltmeisterschaften:

Eine Art „Ewige Bestenliste" zeigt die Mannschaften, die bei den bislang stattgefundenen Weltmeisterschaften am erfolgreichsten abgeschnitten haben:

Für die Berechnung des Tabellenplatzes wird folgendes Schema verwendet:

Pro Weltmeistertitel	4 Punkte
Pro Vize-Weltmeister	3 Punkte
Pro dritter Platz	2 Punkte
Pro viertem Platz	1 Punkt

SIEGER

An dieser Stelle werden Ihnen die Sieger in den wichtigsten Wettbewerben präsentiert - und zwar seit Beginn Ihrer Karriere. Klicken Sie den Button der Meisterschaft an, die Sie am brennendsten interessiert: Sollte Ihre Mannschaft in dieser „Hall of Fame" vertreten sein, wird sie mit einem grünen Farbton hervorgehoben.

SIEGER

MEISTER - Deutscher Meister (Bundesliga)

MEISTERSCHAFT

DFB-POKAL - Gewinner des DFB-Pokals

DFB-POKAL

UEFA-CUP - Gewinner des UEFA-Cups

UEFA-CUP

LANDESMEISTER - Gewinner des Pokals der Landesmeister

LANDESMEISTER

POKALSIEGER - Gewinner des Pokals der Pokalsieger

POKALSIEGER

WM - Gewinner der Weltmeisterschaften

WM

EM - Gewinner der Europa-Meisterschaften

EM

HALLENMEISTER - Gewinner der Hallenmeisterschaften

HALLENMEISTER

SUPER-CUP - Gewinner des Super-Cups

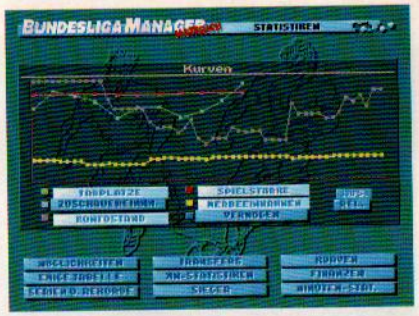
SUPER-CUP

Sollte einmal der seltene Fall eintreten, daß der Deutsche Meister des Vorjahres gleichzeitig den DFB-Pokal eingesackt hat, wird kein Super-Cup ausgetragen. Folglich erscheint beim entsprechenden Jahr der Hinweis „kein Eintrag".

KURVEN

Das Liniendiagramm verrät Ihnen die Entwicklung einzelner Werte, die von entscheidender Bedeutung für Ihre Trainer-Laufbahn sind:

KURVEN



TABPLÄTZE - Plazierungen Ihres Teams innerhalb der Tabelle der jeweiligen Liga

TABPLÄTZE

ZUSCHAUEREINN - Einnahmen aufgrund der Heim-Spiele (OHNE Dauerkarten!)

ZUSCHAUEREINNH.

KONTOSTAND - Veränderungen des Bargeld-Bestandes

KONTOSTAND

SPIELSTÄRKE - Veränderungen der Gesamt-Stärke Ihrer Mannschaft

SPIELSTÄRKE

WERBEEINNAHMEN - Einnahmen aufgrund der Werbeflächen (Bandenwerbung, Trikots, Übertragungsrechte)

WERBEEINNAHMEN

VERMÖGEN - Kapital, das Sie in Aktien, Immobilien etc. angelegt haben.

VERMÖGEN

Mit diesen Schaltern wechseln Sie zwischen absoluter und relativer Anzeige:

ABS - Absolute Darstellung ABS. **REL** - Relative Darstellung REL.

DIE FINANZÜBERSICHT

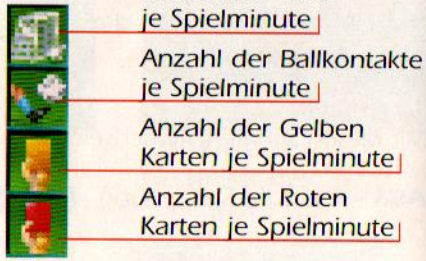
FINANZEN

Wie bei einem Konto-Auszug können Sie anhand diese Auflistung feststellen, wie sich das Vereins-Vermögen im Lauf der Zeit entwickelt hat. Der Kassensturz enthält u. a. Informationen über die Gesamt-Höhe der abgeschlossenen Versicherungen, Spielergehälter usw.

Diese Übersicht ist auch von entscheidender Bedeutung für Ihre Steuer-Zahlungen. Näheres enthält das Kapitel „Steuern".

Die Minutenstatistik

Die Minuten-Statistik gibt Aufschluß über konditionelle Schwächen in Ihrer Mannschaft: Läßt die Leistung in der zweiten Spielhälfte deutlich nach, sollten Sie z. B. das Fore-Checking in der Funktion „Taktik" überprüfen. Erhöhen Sie die Trainings-Intensität im Bereich Kondition! Wenn Sie im Reality-Modus spielen, sollten Sie auch mal einen Blick in die Aufstellung werfen: Verringern Sie die Laufarbeit und begrenzen Sie die Räume.



Schachzüge

Taktik

MODUS I II III

Im Taktik-Bildschirm stellen Sie ein, mit welcher Strategie Ihre Mannschaft in das nächste Spiel geht. Neben dem Training und der Aufstellung ist die Taktik einer der wichtigsten Faktoren, um langfristig Erfolge im sportlichen Bereich zu erzielen. Insbesondere im Reality-Modus kommt der Funktion große Bedeutung zu. Grund genug, uns im folgenden eingehender mit den vielfältigen Möglichkeiten auseinanderzusetzen.

Mit Hilfe der Schultafel können Sie en detail bestimmen, wie sich Ihr Team verhalten soll. Alle Aktionen werden durch eine kleine Skizze verdeutlicht.

Bitte beachten Sie, daß Sie die meisten taktischen Details nur verändern können, wenn Sie den Reality-Modus einschalten. Was sich mit dieser BMH-Neuheit noch so alles anstellen läßt, erfahren Sie im Kapitel „Der Spieltag".

Folgende Werte lassen sich nur bei aktivem Reality-Modus variieren:
- Abseitsfalle
- Fore-Checking
- Paßlänge, Torschuß-Distanz, Außenstürmer-Einsatz
- Hohe/Flache Bälle
- WICHTIG

Verhalten

Mit den Pfeilen legen Sie fest, ob Ihre Mannschaft eher defensiv oder offensiv agieren soll. Klicken Sie mit der LMT so oft auf das Spielfeld, bis sich die für Ihr Team optimale Einstellung ergibt.

Sehr defensiv

Sehr offensiv

Außerdem dürfen Sie noch zwischen zwei mittleren Werten („etwas defensiv" bzw. „etwas offensiv") wählen.

Defensiv heißt in diesem Fall, daß sich Ihre Mannen sofort nach hinten zurückziehen, sobald das gegnerische Team in Ballbesitz gerät. Offensiv bedeutet, daß die Spieler vehement in Richtung des gegnerischen Tores marschieren und auf jeden Fall versuchen, das Leder in der Spielhälfte des Gegners zu halten.

Paßlänge, Torschuß-Distanz, Außenstürmer-Einsatz

Das Spielfeld enthält drei variable Pfeile, die sich auf jeweils vier verschiedene Arten einstellen lassen. Das gewünschte Verhalten legen Sie fest, indem Sie mit der LMT auf den Ursprung eines Pfeils klicken.

Die beiden Beispiel-Felder zeigen jeweils die Extrem-Einstellungen:

Abseitsfalle & Fore-Checking

Die zwei kleinen Spielfelder am oberen rechten Rand sind für die Abseitsfalle und das Fore-Checking zuständig. Wenn Sie eine Funktion deaktiveren wollen, klicken Sie mit der LMT auf die jeweilige Skizze, so daß sie mit einem Kreuz durchgestrichen wird. Ein erneuter Klick schaltet diese Taktik ein.

Abseitsfalle

An dieser Stelle wollen wir nicht in die berühmt-berüchtigte Diskussion „Was ist Abseits?" einsteigen, sondern begnügen uns mit der landläufigen Stammtisch-Definition: „Abseits liegt vor, wenn sich ein Spieler im Augenblick der Ballabgabe näher an der gegnerischen Torlinie befindet als der Ball" (Fußball-Fetischisten mögen verzeihen, daß wir hier derart sorglos mit dieser Regel und all ihren Ausnahmen umgehen).
Man kann das etwas verwirrende Abseits-Regelwerk auch für taktische Zwecke mißbrauchen: Wenn alle Abwehrspieler (inklusive Libero) gleich- und rechtzeitig (!) in Richtung Mittellinie sprinten, wird jeder Paß zum Stürmer in Richtung des gegnerischen Tores von Schieds- und Linienrichter „automatisch" als Abseits geahndet. Das Wörtchen automatisch ist in Anführungszeichen gesetzt, weil dies in der Praxis nicht immer funktioniert - zum Leidwesen der Mannschaften, die diese Strategie praktizieren. Wird das Abseits nämlich übersehen und das Spiel demnach nicht unterbrochen, lacht sich Ihr Gegner ins Fäustchen und freut sich über den fast schon sicheren Torerfolg.

Fore-Checking

Das Fore-Checking ist ein recht kraftraubender Akt, bei dem man den Gegner grundsätzlich sehr früh in seinen Bemühungen stört, in die eigene Hälfte einzudringen. Auf diese Weise kommt er erst gar nicht dazu, ein ordentliches Spiel aufzubauen und die geplante Strategie durchzuziehen. Allerdings wird Ihr Team dadurch weit über das Feld verstreut, so daß sich gefährliche Lücken auftun, die einen plötzlichen Vorstoß eines gegnerischen Stürmers ermöglichen. Auch ein langer, plazierter Paß in die Mitte oder über die Flügel könnte Sie in so manch kritische Situation bringen. Andererseits kann man damit schlechtere gegnerische Mittelfeldspieler gehörig aus dem Konzept bringen und so deren Taktik elegant aushebeln. Ein gutes Mittelfeld nutzt die sich öffnenden Räume aber für schnelle Konter.

„Strichmännchen"

Klicken Sie die Skizze mit der LMT an, um diese Option zu ändern.

Bälle sollen eher hoch gespielt werden

Bälle sollen eher flach gespielt werden

Wichtigkeit

Wenn Sie darauf bestehen, daß Ihnen die Spieler unbedingten Gehorsam leisten und Ihre Anweisungen ohne Rücksicht auf Verluste (und eventuelle Platzverweise) ausführen, sollten Sie dem Wort **„WICHTIG"** möglichst viele Ausrufezeichen anfügen. Wenn sich das Team auf die individuelle Situation einstellen soll und auch mal eigenverantwortlich entscheiden darf, reduzieren Sie die Ausrufezeichen auf das Ihrer Meinung nach richtige Maß. Jeder Mausklick fügt ein Ausrufezeichen hinzu; nach dem zwölften Klick wird die Einstellung wieder auf Null zurückgesetzt.

Tips & Tricks

1. Die Abseitsfalle sollte immer dann eingesetzt werden, wenn man dem anderen Team hinsichtlich der Stärke weit überlegen ist und das Spiel von einem aufmerksamen und/oder strengen Schiedsrichter geleitet wird. Gegen gewiefte Mannschaften mit exzellenter Besetzung ist die Abseitsfalle eine höchst riskante Maßnahme. Die Abseitsfalle erfordert eine harmonisch aufeinander abgestimmte Mannschaft: Wenn auch nur ein Spieler den „Rückzug" verpaßt, können Sie nur noch hoffen und beten, daß der Torwart einen guten Tag erwischt hat. Vergleichen Sie vor dem Spiel, was das gegnerische Team an Stürmern aufzubieten hat und wie es mit Ihren Verteidigern aussieht. Ihre Abwehrspieler müssen technisch perfekt sein und sollten nicht gerade zu den langsamsten Akteuren auf dem Platz gehören. Wenn die Verteidiger in diesen Bereichen noch Defizite aufweisen, hilft ein gezieltes Training weiter.

2. Wenn Sie das Fore-Checking ausschalten, darf die andere Mannschaft auch mal weiter vorrücken und wird erst dann von Ihren Verteidigern abgefangen. Diese Taktik ist nicht ganz unproblematisch, wenn der Gegner ZU weit in Ihr Gebiet gelangt. Daher brauchen Sie vor allem in der Abwehr sehr schnelle Sprinter, die auch einem etwas übermütigen Rivalen den Ball noch rechtzeitig abluchsen können.
Studieren Sie Ihren nächsten Gegners hinsichtlich Mittelfeld-Qualitäten und der Gesamt-Stärke und treffen Sie erst dann Ihre Entscheidung. Das Fore-Checking kann bzw. soll während eines Spiels nur zeitweise eingesetzt werden, indem Sie im Laufe eines Spieltags die Taktik aufrufen (siehe Kapitel „Spieltag"). Da diese sehr offensiv ausgerichtete Strategie stark an den Kräften Ihrer Spieler zehrt, läßt sich das Fore-Checking kaum über die gesamten 90 Minuten durchhalten.

3. Stimmen Sie die Taktik grundsätzlich auf das Leistungsvermögen Ihrer gesamten Mannschaft ab. Analysieren Sie, welche Techniken Ihre Jungs besonders gut beherrschen und wo es Probleme gibt. Wenn es in Ihrem Team Mittelfeldspieler gibt, die mit dem Ball hervorragend umgehen können (Technik, Paß, Schuß), sollten Sie längere Pässe erlauben. Wenn Ihr Stürmer ebenfalls technisch sehr versiert ist und im Bereich „Schuß" Stärken aufweist, kann er es auch aus weiterer Distanz mit Torschüssen versuchen. In diesem Fall sollte auch die Einstellung „Hohe Bälle" gewählt werden.
Sie verfügen über flinke Außenstürmer? Dann spricht vieles dafür, grundsätzlich über die Flügel zu spielen. Im Gegensatz dazu können Sie auch durch die Mitte spielen: Wenn es Ihre Spieler technisch drauf haben, stellen Sie Fernschüsse ein und sorgen dafür, daß vorne ein fähiger Stürmer den Ball annehmen und wenn möglich verwandeln kann.
Da die Taktik u. a. vom Trainings-Pensum abhängt, finden Sie weitere Tips im Kapitel „Training".

4. Die Anzahl der Ausrufezeichen hinter **„WICHTIG"** sollte danach bemessen werden, wie gut Sie den Gegner einschätzen können. Bei eindeutigen Verhältnissen (Beispiel: Gegner hat schlechte Stürmer, dafür können Sie auf gute Verteidiger zurückgreifen => Sie schalten die Abseitsfalle ein) sollten sich Ihre Spieler unbedingt an Ihre Weisungen halten. Ansonsten steht es Ihnen frei, das Geschehen auf dem Platz eine Zeitlang zu beobachten und dann während des Matches die Taktik zu ändern oder darauf bestehen, daß Ihre Strategie strikt eingehalten wird.
„WICHTIG" hat auch großen Einfluß darauf, wie „engagiert" Ihre Jungs spielen. Bei einem besonders ehrgeizigen Schiedsrichter kann dies eine regelrechte Flut an gelben und roten Karten bedeuten. Wie sich der Schiedsrichter-Typ auswirkt, erfahren Sie im Kapitel „Der Spieltag".

5. Ein unterlegener Gegner läßt sich mit hohen Bällen leicht überrumpeln, während starke Gegner am besten mit flachen Bällen angegangen werden, um plötzliche Konter zu verhindern.

Torschußpanik

Torschützen

MODUS I II III

In der „Torschützen„-Tabelle können Sie nachlesen, welche Spieler zu den Besten der laufenden Saison gehören. Dabei wird zwischen Torschützen, Vorlagen und Scorern unterschieden.

TORSCHÜTZEN/VORLAGEN/SCORER (Umschalter)

TORSCHÜTZEN

TORSCHÜTZEN

Die Tabelle listet auf, welche Spieler die meisten Tore geschossen haben.

VORLAGEN

VORLAGEN

Die Liste zeigt Ihnen die Spieler, die sich durch die meisten Vorlagen hervorgetan haben.

SCORER

SCORER Diese Liste errechnet sich aus den beiden vorstehenden Kriterien. Pro Tor und pro Vorlage bekommt ein Spieler jeweils einen Punkt. Ein Spieler, der bis dato vier Vorlagen geliefert und 3 Tore verwandelt hat, wird also einen Scorer-Wert von 7 erreichen.

GESAMTE LIGA/NUR MANAGER

GESAMTE LIGA

GESAMTE LIGA Diese Auflistung schließt die Spieler aller Mannschaften der eigenen Liga in die Berechnung ein.

NUR MANAGER

NUR MANAGER Die besten Spieler Ihres eigenen Vereins werden mit dieser Funktion ausfindig gemacht.

Tips & Tricks

Wenn einer Ihrer Zöglinge das unverschämte Glück hat und am Ende der Saison auf dem ersten Platz einer dieser Tabelle (Einstellung: „Gesamte Liga") zu finden ist, erhalten Sie einen Geldpreis ausbezahlt.

Torschützenkönig

1. Bundesliga	300.000,- DM
2. Bundesliga	200.000,- DM
Regionalliga A bzw. B	150.000,- DM
Oberliga	100.000,- DM

Scorerkönig

1. Bundesliga	200.000,- DM
2. Bundesliga	150.000,- DM
Regionalliga A bzw. B	100.000,- DM
Oberliga	70.000,- DM

Mehr Glück als Verstand?

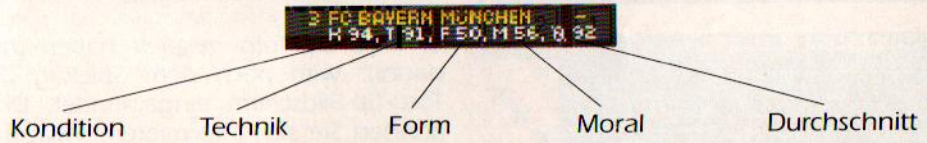
Toto-Tip

MODUS I II III

Mit dieser neuen Funktion im BMH können Sie das Vereinssäckel auf bequeme Art und Weise füllen. Allerdings brauchen Sie dazu einiges an Fußball-Erfahrung und mindestens genauso viel Glück. Toto gleicht im Grunde genommen dem Lotto-Spiel, nur mit dem entscheidenden Unterschied, daß Sie hier den Ausgang der Partien eines Bundesliga-Spieltags vorhersagen müssen.
Beachten Sie bitte, daß Toto-Tips nur bei Ligaspielen abgegeben werden können. Des weiteren ist es möglich, im DFB-Pokal sein Geld zu verspielen. In diesem Wettbewerb wird für das Toto jedoch das Resultat nach 90 Minuten herangezogen, unabhängig davon, ob sich bis dahin nur ein Unentschieden ergeben hat oder bereits ein Sieger feststeht.

So wird's gemacht: Toto-Tip abgeben

1. Im linken Abschnitt des Bildschirms sind alle Begegnungen aufgelistet. Unter dem Vereinsnamen werden die Eigenschaften eines Teams angezeigt.



Die Abkürzungen bedeuten:

K	Kondition
T	Technik
F	Form
M	Moral
Ø	Durchschnitt aus Kondition, Technik, Form und Moral

Vergleichen Sie jeweils die Stärken beider Mannschaften und überprüfen Sie, welchem Verein Sie die besten Siegchancen einräumen.

2. Am rechten Rand wird der Tippschein eingeblendet. Klicken Sie mit der LMT die Ziffern an, die Ihren vorhergesagten Ergebnissen entsprechen:

X	0	2	1 Heim-Mannschaft gewinnt
1	X	2	0 Spiel endet unentschieden
1	0	X	2 Gast-Mannschaft gewinnt

Wenn Sie sich „verklickt" haben, können Sie bis zum Anstoß Ihre Meinung jederzeit wieder ändern.

3. Mit der LMT klicken Sie auf „Einsatz" und geben im Taschenrechner den Geldbetrag ein, den Sie einsetzen möchten. Je höher Ihre Risikobereitschaft, desto höher auch der zu erwartende Gewinn bzw. Verlust!

4. Falls Sie Toto gespielt haben (nur dann!), wird nach dem Spieltag der Toto-Tip-Bildschirm eingeblendet. Dort können Sie sich informieren, inwiefern Sie mit Ihren Vermutungen richtig gelegen sind. Mit einem Gelbton sind die korrekten Ergebnisse markiert. Je mehr gelbe Felder mit Ihren Kreuzchen übereinstimmen, desto besser. Geld gibt es allerdings erst ab 9 „Richtigen". Im unteren Feld wird die Gewinn-Quote, die Anzahl der richtigen Tips sowie eventuell die Höhe des Gewinns angezeigt.

Tips & Tricks:

1. Wenn Sie sich schon ins risikoreiche Toto-Vergnügen stürzen wollen, sollten Sie Nägel mit Köpfen machen und die ganze Sache gleich profesionell betreiben. Dies setzt ein intensives Studium der Fähigkeiten der Mannschaften voraus, die an den jeweiligen Partien beteiligt sind. Verlassen Sie sich dabei nicht nur auf die angezeigten Werte im Toto-Bildschirm, sondern nehmen Sie auch deren Aufstellung, die Ergebnisse der letzten Spiele sowie die Verfassung einzelner Spieler unter die Lupe. Machen Sie sich ein Bild von der Gesamtleistung eines Teams und entscheiden Sie sich erst nach einer ausgiebigen Analyse für einen der beiden Vereine. Das Vergleichen der Durchschnittswerte reicht normalerweise nicht aus. Dennoch muß Ihnen auch Fortuna hold sein, denn allzu oft wird ein starkes Team durch einige (un-)glückliche Zufälle von einem vermeintlich schwachen Gegner in Grund und Boden geschossen.

2. Ausgesprochen leichtes (Toto-)Spiel haben Sie im Verlauf des DFB-Pokals, zumindest in der 1. und 2. Runde. Da in diesen beiden Durchgängen sehr oft Regionalligisten gegen Bundesliga-Vereine spielen, läßt sich der Ausgang eines Matches meist sicher vorhersagen. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie unbedingt ein paar Mark riskieren, auch wenn Sie sich ansonsten nicht unbedingt zu den ausgebufften Zockern zählen. In den späteren Runden wird die Tipperei allerdings zusehends schwieriger, da sich dann die Spreu vom Weizen trennt und meist die Vereine der 1. und 2. Bundesliga den DFB-Pokal unter sich ausmachen.

3. Bedenken Sie, daß eine Mannschaft bei einem Heimspiel einen gewissen Vorteil hat, der sich mal mehr und mal weniger stark auswirkt. Es ist schon oft vorgekommen, daß eine anscheinend deutlich unterlegene Mannschaft einen wesentlich erfolgreicheren Verein im eigenen Stadion vernichtend geschlagen hat. Die Gründe für dieses Phänomen sind u. a. bei der stärkeren Fan-Unterstützung zu suchen; doch auch die gewohnte Umgebung mag für die Leistungsexplosion der Gastgeber eine Rolle gespielt haben.

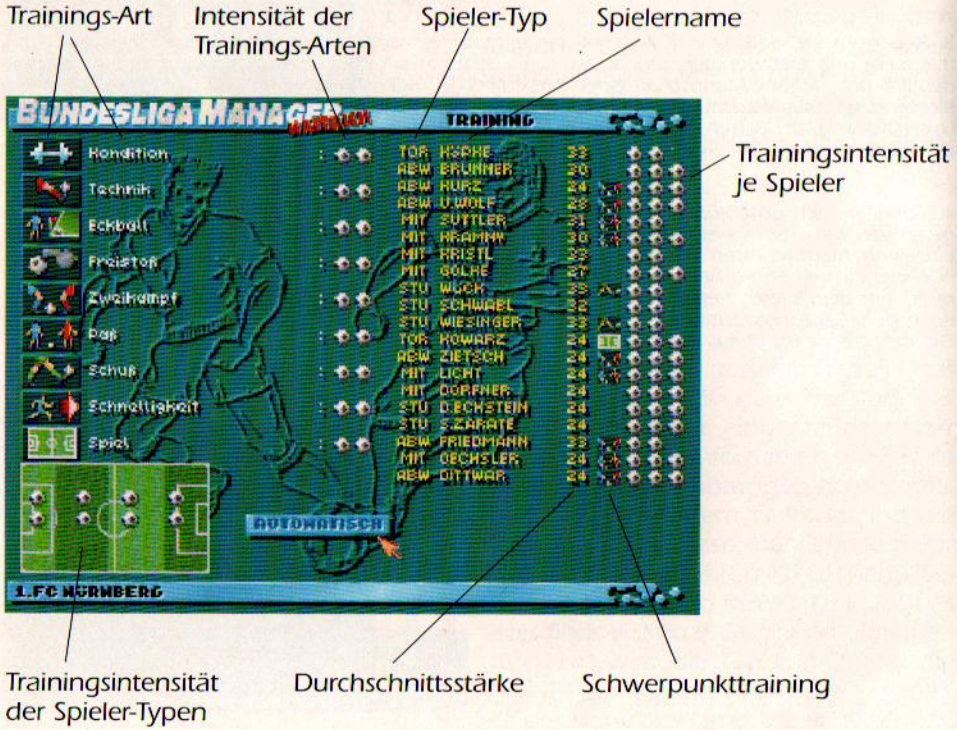
4. Wenn Sie sich unschlüssig sind, können Sie ja mal den Computer nach seiner Meinung befragen. Dazu wechseln Sie einfach in den Bildschirm „Ligaspiele" und sehen sich an, wie der BMH die einzelnen Mannschaften im Rahmen seines „Computer-Tips" beurteilt. Natürlich ist auch der PC/Amiga in seinen Vorhersagen nicht völlig unfehlbar, vor allem deshalb, weil Ihr Blechkamerad nicht „aus dem Bauch heraus reagiert" (wie ein Spieler aus Fleisch und Blut), sondern sich alleine nach dem Leistungsvermögen eines Teams richtet. Als Orientierungshilfe leistet er jedoch gute Dienste, die Sie durchaus berücksichtigen sollten.

Übung macht den (Deutschen) Meister

Training

MODUS I II III

Beim Training legen Sie den Grundstein für den sportlichen Erfolg Ihrer Mannschaft - und zwar auf lange Sicht. Je intensiver Sie sich um diesen Bereich kümmern, desto erfreulicher werden die Ergebnisse ausfallen. Im BMH haben Sie die Möglichkeit, die Intensität einzelner Trainingsaspekte sowohl für das gesamte Team als auch für einzelne Spieler einzustellen.



Folgende Trainings-Arten werden berücksichtigt:

Kondition	Technik	Eckball
Freistoß	Zweikampf	Paß
Schuß	Schnelligkeit	Spiel

Intensität der Trainings-Arten

Mit der LMT klicken Sie die Zeile der Trainings-Art an, auf die Sie besonderen Wert legen. An der Anzahl der Bälle können Sie die Härte des Trainings ablesen.

1 Ball: Leichtes Training, geringe Beanspruchung des Spielers, sichtbare Erfolge nur auf lange Sicht

2 Bälle: Anspruchsvolleres Training, mittlere Beanspruchung des Spielers, sichtbare Erfolge mittelfristig erzielbar

3 Bälle: Hartes Training, sehr starke Beanspruchung des Spielers, Erfolge innerhalb kürzester Zeit

Achtung: Bei Kondition und Technik darf die Anzahl der Bälle den Wert 4 nicht überschreiten. Mögliche Einstellungen sind: 3 Kondition/1 Technik, 2 Kondition/2 Technik oder 1 Kondition/3 Technik.

Die Summe aller Bälle für die Trainings-Arten „Eckball" bis „Spiel" beträgt maximal 18.

Spieler-Typ

TOR	Torwart
ABW	Abwehr
MIT	Mittelfeld
STU	Sturm

Trainingsintensität der Spieler-Typen

Auf dem Fußballplatz können Sie einstellen, wie intensiv auf bestimmten Feldpositionen trainiert werden soll. Jeder Typ kann bis zu einer Stärke von drei Fußbällen gefordert werden. Klicken Sie mit der LMT einfach auf die jeweilige Stelle des Rasens, um die Anzahl der Bälle zu erhöhen bzw. zu verringern.

Trainingsintensität je Spieler

Vor allem junge talentierte Spieler, die sich noch im „Aufbau" befinden, erfordern besondere Zuwendung. Deshalb können Sie für jeden einzelnen Kicker Ihrer Mannschaft festlegen, wie stark Sie ihn fordern wollen. Maximal drei Bälle lassen sich einem Spieler zuordnen, dem dadurch einiges zugemutet wird.

Schwerpunkttraining

Oft weist ein Spieler in bestimmten Bereichen so eklatante Mängel auf, daß er sich beim Training speziell auf die Verbesserung dieser Schwächen konzentrieren sollte. Klicken Sie mit der LMT rechts neben die Anzeige der Durchschnittsstärke. Die nun erscheinenden Mini-Grafiken sind die „kleinen Brüder" ihrer großen Kollegen vom linken Bildschirmrand, also Kondition, Technik, Eckball etc. Mit jedem Klick wird zur nächsten Trainings-Art gesprungen. Wenn Sie keinen Schwerpunkt definieren möchten, klicken Sie so oft mit der LMT, bis das Feld leerbleibt.

Die Trainings-Automatik

Nur als unerfahrener Trainer sollten Sie von der Automatik-Einstellung Gebrauch machen. Dazu müssen Sie lediglich diesen Button mit der LMT anklicken. Das Programm nimmt die Justierung des Trainings selbst vor und Sie brauchen sich eigentlich um nichts mehr zu kümmern.

Den gleichen Effekt erreichen Sie übrigens, wenn Sie in der Menüleiste das Mini-Icon „Automatikeinstellungen" anklicken und dort das automatische Training aktivieren.

Tips & Tricks:

Grundsätzliches
Der BMH enthält eine Vielzahl von Tabellen und Anzeigen, die die Schwachpunkte Ihrer Mannschaft offenbaren. Hinweise erhalten Sie u. a. in folgenden Funktionen und Fenstern:
Stärken
Vergleich von Kondition, Technik, Form und Moral mit anderen Mannschaften unter Berücksichtigung der einzelnen Spieler-Typen
Datenblatt A
Kondition, Technik, Form, Durchschnittswert
Datenblatt B
Alter des Spielers (wichtig für Trainings-Intensität und -dauer), Mannschaftsgeist (Spiel), Schnelligkeit, Schußstärke, Paßstärke, Zweikampfstärke, Freistoß-Stärke, Eckball-Stärke als „Becher"-Grafik
Spieler-Karteikarte
Alter des Spielers, Mannschaftsgeist, Schnelligkeit, Schußstärke, Paßstärke, Zweikampfstärke, Freistoßstärke, Eckball-Stärke im Wortlaut
Besonders ergiebig ist in dieser Hinsicht das Datenblatt B, das Ihnen vor Augen führt, welche Trainings-Art bei welchem Spieler vonnöten ist.

1.

Wenn Sie Ihre Mannschaft dauerhaft zu stark mit dem Training belasten, schwächen Sie die Spieler unnötig. Ein Gesamtwert von mehr als 14 Bällen bei den Einstellungen „Eckball", „Zweikampf" usw. verlangt Ihren Jungs das Letzte ab. In diesem Fall werden die Bälle quasi als Warnung rot eingefärbt und Sie sollten schleunigst die Beanspruchung in einzelnen Bereichen zurückschrauben.
Über einen längeren Zeitraum hinweg ist solch ein intensives, kraftraubendes Training nicht durchführbar, weil die Spieler bald mit einem astreinen Kreislaufkollaps zusammenbrechen. Die Warnlampen machen in diesem Fall ihrem Namen mal wieder alle Ehre und bewahren Sie vor Schlimmeren. Achten Sie vor allem auf das vierte Lämpchen von links in der oberen Reihe: Falls es rot aufleuchtet, sollten Sie sich Gedanken darüber machen, ob ein etwas gemäßigteres Tempo nicht doch die klügere Lösung darstellt.

2. Die Trainings-Automatik soll hauptsächlich denjenigen helfen, die mit dem BMH-System noch nicht vertraut sind und sich bei den Feinheiten des Programms unsicher fühlen. Nur bei manueller Abstimmung der Werte können Sie das Letzte aus Ihren Mannen herausholen, während die Automatik lediglich sicherstellt, daß grobe Fehler vermieden werden (keine Überbeanspruchung, Beseitigung von spielerischen „Lücken" etc.)

3. Bei besonders erschöpften Spieler hat das Training eine genau umgekehrte Wirkung: Deren Leistungen verbessern sich nur noch geringfügig. Ein kritischer Punkt liegt bei einer Erschöpfung von 60, bei dem das Training nur 80 % des ansonsten üblichen Erfolges zeigt. Jeder weitere Wert über 60 bewirkt eine rapide Abnahme der Trainings-Effizienz. Schrauben Sie die Intensität unbedingt zurück, um den Zustand des Spielers nicht noch weiter zu verschlechtern.

4. Bis zu einem Spieleralter von 28 Jahren steigt die Leistung durch Training an. Ab 29 Jahren bringt das Training immer weniger, bis es bei einem (theoretischen) Alter von 56 Jahren den Wert 0 erreicht. Faustregel: Je älter ein Spieler, desto mehr verpuffen die Anstrengungen von Trainer und Co-Trainer ungenutzt. Denken Sie darüber nach, ob sich ein vorzeitiger Transfer älterer Spieler an andere Vereine mehr lohnt als ein aufwendiges Traininsprogramm!

5. Wenn Spieler nicht oder nur selten bei den Matches eingesetzt werden, es also an Spielpraxis mangelt, sind sie beim Training unmotiviert. Veranstalten Sie Freundschaftsspiele, um auch andere Spielern auflaufen zu lassen.

6. Wenn Sie auf die Automatik verzichten und sich individuell um einzelne Spieler kümmern, sollten Sie sich einen guten Co-Trainer gönnen. Ihre helfende Hand sorgt für eine angemessene Trainingsintensität und achtet darauf, daß bestimmte Spieler nicht zu sehr beansprucht werden. Doch selbst bei eingeschalteter Trainings-Automatik unterstützt Sie der Co-Trainer und achtet darauf, daß einzelne Kicker noch intensiver betreut werden. Der Mann ist sein Geld also auf jeden Fall wert!

7. Das Training sollte natürlich auf den Einsatzbereich jedes Spielers Rücksicht nehmen. Bei einem Torwart bringt das Trainieren von Eckball und Freistoß herzlich wenig. Die Tabelle zeigt die Aspekte, auf die Sie zunächst Wert legen sollten:

Spieler-Typ	**Trainings-Art**
Abwehr	Kondition, Zweikampf, Schnelligkeit
Mittelstürmer	Paß, Spiel, Kondition, Technik, Eckball, Freistoß, Zweikampf
Sturm	Schuß, Kondition, Schnelligkeit
Torwart	Spiel, Zweikampf, Pässe

8. Mit Freundschaftsspielen steigern Sie die Spielpraxis von Nicht-Stammspielern. Dadurch erhöhen Sie gleichzeitig auch die Trainings-Effizienz dieser Mannen.

9. Spieler, die bereits eine sehr hohe Stärke aufweisen, steigern sich in ihren Leistungen nur noch sehr langsam. Diese Profis müssen natürlich trotzdem trainiert werden, vor allem deshalb, um das momentane Niveau halten zu können. Wundern Sie sich daher bitte nicht, wenn Spieler mit unterdurchschnittlicher Stärke schnell in ihren Leistungen zulegen, aber die Werte eines 80-90 Punkte-Stürmers sich kaum noch verändern.

10. Training und Taktik müssen unbedingt übereinstimmen:
- Wenn Sie mit der Einstellung „Fore-Checking" spielen, sollte Ihre Mannschaft eine ausgezeichnete Kondition aufweisen. Da der Gegner früh gestört wird, müssen Ihre Jungs auch im Bereich Kondition, Technik und Zweikampf erstklassige Werte vorweisen.
- Wenn Sie vorhaben, demnächst mit Abseitsfalle zu spielen, sollten Sie bei den Abwehrspielern vor allem auf Schnelligkeit und Technik großen Wert legen.
- Bei hohen Bällen müssen Paß-Genauigkeit und Technik stimmen.
- Je weiter die Paßlänge, desto bessere Techniker sind gefordert, die natürlich auch Pässe beherrschen sollten.
- Wenn ihre Stürmer mit Distanzschüssen Tore erzielen sollen, legen Sie Wert auf Technik und Schuß.
- Falls Sie von Ihren Außenstürmern Gebrauch machen möchten, liegt es nahe, ihn hinsichtlich Paß, Technik, Kondition, Schnelligkeit und Spiel zu trainieren.

11. Wenn Sie Ihre Spieler durch zu hartes Training überstrapaziert haben, sollten Sie ein Trainingslager buchen und die Mannschaft dort ausgiebig erholen lassen.

12. Stellen Sie mit Hilfe der „Minuten-Statistik" der Funktion „Statistik" fest, wann Ihr Team die meisten Gegentreffer kassiert. Passiert dies auffallend oft in den letzten Spielminuten oder generell in der zweiten Spielhälfte, lohnt sich eine Überprüfung und ggf. Korrektur der Kondition.

13. Bei einem besonders kraftraubenden Trainingsprogramm sollten Sie einen erstklassigen Masseur engagieren, um überbeanspruchte Körperteile wieder auf Vordermann zu bringen. Auch ein guter Arzt kann sicherlich nichts schaden, damit Verletzungen schnell auskuriert werden. Vorsicht! Wenn Sie einzelne Spieler zu stark beanspruchen, erhöht sich die Verletzungsgefahr sprunghaft. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Jungs nicht pausenlos bis zum Anschlag trainieren, sondern legen Sie regelmäßig kurze Unterbrechungen ein.

14. Spieler, die pausenlos im Einsatz sind und Liga- bzw. Pokalspiele im Akkord bewältigen müssen, sollten im Training geschont werden, indem Sie die Trainingsintensität herunterschrauben. Insbesondere das Konditionstraining darf nicht zu umfangreich sein, da die Spieler bereits bei den „echten" Einsätzen genügend gefordert werden. Hingegen sollten Sie auf andere Aspekte wie Technik und spielerische Fertigkeiten (Eckball, Freistoß etc.) größeren Wert legen. Völlig darf die Kondition allerdings nicht vernachlässigt werden - sorgen Sie für ein mittleres Niveau und lassen Sie den betroffenen Spieler bei besonders dichtgedrängtem Terminkalender ein Spiel pausieren (vorzugsweise in Matches gegen schwächere Gegner). Auch die Verlegung eines Ligaheimspiels kann hier wahre Wunder bewirken.

Gelobt sei, was hart macht

Trainingslager

MODUS I II III

Das Trainingslager ist hervorragend dazu geeignet, um erholungsbedürftigen Spielern eine Verschnaufpause zu gönnen oder die Moral Ihres Teams zu erhöhen. Auch Kondition, Technik und Spiel können verbessert werden. Im Gegensatz zum Training, das eine langfristige Leistungssteigerung beabsichtigt, ist das Trainingslager u. a. zur kurzfristigen Mobilisierung der Energie-Reserven gedacht. In einer Saison dürfen Sie Ihrer Mannschaft bis zu dreimal eine derartige Spezialbehandlung zugute kommen lassen. Auf die verbleibenden Besuche wird am unteren Bildschirmrand hingewiesen. Die einzelnen Fähnchen auf der Deutschlandkarte zeigen an, wo überall in Deutschland Trainingslager zur Verfügung stehen.

Die Trainingslager im Überblick

	Trainingslager	Platz-qualität	Fitneß-geräte	Verpfle-gung	Unter-kunft	Grundpreis
	Ballschule Hackhausen	*	***	*	*	0,- DM
	Sportpark Dribbeldorf	***	*	**	**	100.000,- DM
	Hof Schlammstedt	*	***	****	****	150.000,- DM
	Fitneßpark Keucher Mühle	**	****	***	**	150.000,- DM
	Fitneßcenter Krone	***	***	***	***	250.000,- DM
	Technikschule Overath	****	***	***	****	300.000,- DM
	Ballparadies Faulstadt	*****	***	*****	****	450.000,- DM
	Luxushotel La Preux	****	*****	*****	*****	600.000,- DM

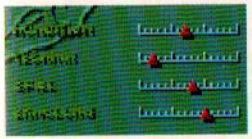
Zusätzlich müssen Sie mit 5.000,- DM variablen Kosten pro Spieler rechnen. Wenn Sie beispielsweise das Fitneßcenter Krone buchen und 20 Mann anreisen, können Sie mit 350.000,- DM (250.000,- DM + 20 x 5.000,- DM) kalkulieren.

So wird´s gemacht:
Buchung eines Trainingslagers

1. Wenn Sie den Cursor auf ein Fähnchen bewegen, werden auf der rechten Bildschirmseite Name und Ansicht der jeweiligen Sportschule sowie die Qualitäten des Hauses eingeblendet. Jedes der acht Trainingslager setzt unterschiedliche Schwerpunkte, die durch die Anzahl der Sterne symbolisiert werden:

Platzqualität	Spielfeldbedingungen
Fitneßgeräte	Angebots-Vielfalt, Zustand der Fitneßgeräte (Wartung, Sicherheit etc.)
Verpflegung	Versorgung mit ausgewogenen und gesunden Mahlzeiten
Unterkunft	Art der Unterbringung (vom Schlafsaal bis zum Einzelzimmer)

Je Kategorie werden maximal fünf Sterne verliehen. Je mehr Sterne ein Trainingslager besitzt, desto besser die Ausstattung bzw. der Service.



2. Mit den Schiebereglern stimmen Sie das Tagesprogramm mit den üblichen Trainingsgepflogenheiten ab. Wenn Sie auf einen roten Schieber klicken und die LMT gedrückt halten, können Sie ihn beliebig auf der Skala hin- und herbewegen. Achten Sie vor allem auf die unterste Skala, die nicht direkt manipuliert werden kann, sondern von den Einstellungen Kondition, Technik und Spiel abhängig ist.

3. Wenn Sie mit den gewählten Optionen zufrieden sind, klicken Sie mit der LMT auf den Button **„MACH ICH"**.

Die Kosten für das Trainingslager werden umgehend von Ihrem Konto abgebucht.

Falls Sie es sich anders überlegt haben, drücken Sie einfach auf die RMT und landen unversehens wieder im Hauptmenü.

Eine Dialogbox informiert Sie darüber, daß das Trainingslager-Programm erfolgreich abgeschlossen wurde.

Tips & Tricks:

1. Wenn das Trainingslager vorwiegend zur Erholung dienen soll (viele erschöpfte Spieler, schwierige Matches in der kommenden Zeit etc.), spielen Platzqualität und Fitneßgeräte eine untergeordnete Rolle. Viel wichtiger sind in diesem Fall die optimale Verpflegung und eine komfortable Unterkunft. Hof Schlammstedt ist für diese Zwecke also sicherlich gut geeignet. Verringern Sie die Schalter für Kondition, Technik und Spiel, damit die Regenerierung der Kräfte im Vordergrund steht.
Wenn Sie Ihren Jungs hingegen noch einmal Feuer unter dem Hintern machen möchten und sie zu Höchstleistungen anstacheln wollen, entscheiden Sie sich für ein Trainingslager ab Technikschule Overath aufwärts (auch Kost und Logis müssen stimmen!). Mit den Fitneßgeräten steigern Sie vor allem die Kondition Ihrer Mannen, während die Platzqualität zur Verbesserung von Technik und Spiel ausschlaggebend ist. Dementsprechend reduzieren Sie den Erholungs-Anteil durch hohe Schalter-Einstellungen.

2. Der Erfolg des Trainingslagers hinsichtlich Kondition, Technik etc. nimmt mit zunehmendem Alter des Spielers immer weiter ab. Bei einem für einen Fußballprofi fast schon biblischen Alter von 39 Lenzen können mit dieser Maßnahme keine Leistungs-Steigerungen mehr erreicht werden. Auch bei einem Stärke-Wert von über 80 (v. a. Bundesliga-Spieler) bringt das Trainingslager immer weniger; die beste Sportschule zeigt immerhin eine Wirkung bis zu einer Stärke von 90. Wundern Sie sich also nicht über die geringen Auswirkungen, wenn Sie nach dem Besuch eines Trainingslager die Fähigkeiten Ihrer Spieler kontrollieren.

3. Passen Sie das Trainingslager an Ihr Trainings-Programm an, falls neben der Erholung auch trainiert werden soll. Wer mit seiner Mannschaft derzeit an der Kondition feilt, sollte auch die Sportschule für diese Zwecke nutzen. Gleiches gilt auch für Technik und Spiel. Wenn Sie mit Ihren Schützlingen in den letzten Wochen hart trainiert haben, tun den ausgelaugten Körpern ein paar spielfreie Tage sicherlich gut.

4. Verpulvern Sie die drei Trainingslager-Privilegien nicht bereits zu Beginn der Saison. Besonders gegen Ende eines Fußball-Jahres, wenn es um die Meisterschaft oder einen UEFA-Cup-Platz geht, ist man für eine zusätzliche Trainings-/Erholungs-Einheit dankbar. Buchen Sie nicht bereits bei kleineren Schwächeperioden - lassen Sie einige Spieler ein, zwei Partien aussetzen und stellen Sie stattdessen zwei Nachwuchs-Kicker auf.

5. Na, mal wieder eins auf die Mütze gekriegt? Nach einer Niederlagenserie gehen Mannschaft, Trainer, Fans und Vereinsleitung nicht gerade zimperlich miteinander um: Die Moral der Spieler ist praktisch kaum noch vorhanden, die Nerven der Verantwortlichen liegen blank und die Öffentlichkeit fordert einen Trainerwechsel oder doch zumindest den Rücktritt des Präsidiums oder am besten beides! Bleiben Sie cool: Nutzen Sie die unschlagbare Kombination Trainingslager/Freundschaftsspiel: Organisieren Sie ein Match gegen einen anderen Verein, der zwar einen klangvollen Namen hat, Ihrer Truppe aber hinsichtlich der Stärke deutlich unterlegen ist. Um einen optimalen Effekt zu erzielen, sollte das Freundschaftsspiel vor heimischer Kulisse stattfinden. Nachdem der Termin steht, fahren Sie wenige Tage vor diesem Ereignis ins Trainingslager und absolvieren dort ein Schmalspur-Programm (kaum Training, viel Erholung, reichhaltiges Essen, bequeme Betten). Anschließend fahren Sie gutgelaunt nach Hause und fegen den Gegner vom Platz. Zumindest die Moral Ihrer Mannschaft müßte nach einer solchen Roßkur wieder hergestellt sein.

Und tschüß ...

Transfer

MODUS I II III

Wenn Sie Nachschub für Ihren Spielerkader benötigen, können Sie sich entweder an Ihren Junioren-Mannschaften (siehe Kapitel „Umfeld") bedienen oder Sie sehen sich auf dem meist reichhaltig bestücktenTransfer-Markt um. Umgekehrt können Sie unliebsame Posten auf der Gehaltsliste an einen anderen Verein verhökern und sich stattdessen einen jungen, frischen Spieler gönnen. Wenn sich kein passendes „Schnäppchen" findet, lohnt sich vielleicht das Abwerben eines Jungstars.
Beachten Sie: Als deutsche Mannschaft können Sie maximal 24 Spieler in Ihren Kader aufnehmen. Alle europäischen Vereine müssen sich mit höchstens 16 Kickern zufrieden geben.

Das Angebots-Fenster

Die Liste im rechten oberen Teil des Bildschirms zeigt alle Spieler, die von ihren Vereinen zum Kauf angeboten werden oder z. Zt. bei keinem Club unter Vertrag stehen.

Spieler-Typ
TOR...Torwart ABW....Abwehr MIT....Mittelfeld STU ...Stürmer

Spielfuß des Spielers
Defensiv/Offensiv: Die Bedeutung der Pfeile wird im Kapitel „Datenblatt A / Datenblatt B" ausführlich erläutert.

Das Angebot an „freien" Spielern erstreckt sich über mehrere Seiten. Wenn Sie mit der RMT auf das Fenster klicken, erscheinen die nachfolgenden Einträge.

ALLE

ALLE Es werden alle auf dem Transfermarkt angebotenen Spieler angezeigt.

Die vier nachfolgenden Schalter können auf Wunsch kombiniert werden, d. h. die Liste läßt sich z. B. auch auf Mittelfeldspieler und Stürmer beschränken.

Torwarte Abwehrspieler Mittelfeldspieler Stürmer

TOR

TOR

Bei aktiviertem Schalter werden nur die Torwarte aufgelistet.

ABW

ABW

Bei aktiviertem Schalter werden nur die Abwehrspieler aufgelistet.

MIT

MIT

Bei aktiviertem Schalter werden nur die Mittelfeld spieler aufgelistet.

STU

STU

Bei aktiviertem Schalter werden nur die Stürmer aufgelistet.

Alle Buttons auf einen Blick:

DATEN-A / DATEN -B

DATEN-A DATEN-B Mit diesem Umschalter wechseln Sie blitzschnell zwischen den Datenblättern A und B. Der Kader Ihrer Mannschaft wird übersichtlich aufgelistet und zeigt Ihnen die Stärken (bzw. Schwächen) jedes einzelnen Team-Mitglieds. Wenn Sie mehr über die Datenblätter wissen möchten, sollten Sie einen Blick in das gleichnamige Kapitel werfen.

Im Transfer-Bildschirm gibt es zusätzlich einige Besonderheiten zu beachten:

An der Farbe des Spieler-Namens können Sie den Status des Kickers ablesen:

Grau Keine besonderen Vorkommnisse (Ablöseangebote etc.)

Grün Dem Spieler wurde von einem anderen Verein ein Angebot mit besseren Konditionen unterbreitet. Wenn Sie ihn halten möchten, sollten Sie ihm ihrerseits einen lukrativeren Vertrag anbieten. Klicken Sie mit der LMT auf den Namen des Spielers und halten Sie die Maustaste gedrückt. Im kurz darauf erscheinenden Fenster können Sie mit dem begehrten Abwanderungsgefährdeten über das neue Entgelt verhandeln.

KOMPLETT

KOMPLETT Ein Klick mit der LMT auf diesen Button entfernt vorläufig das Angebots-Fenster und gibt den Blick auf weitere Informationen über Ihre Mannschaft frei. Wenn Sie nochmals auf diesen Button klicken, wird das Angebots-Fenster wieder eingeblendet.

Anhand des Säulendiagramms läßt sich feststellen, in welchen Bereichen Ihre Mannschaft Stärken bzw. Schwächen aufweist. Das Programm ermittelt den Durchschnittswert aller Spieler, wobei sich die zugrundeliegenden Werte mit zwei Schaltern beeinflussen lassen:

AKTIVE

AKTIVE

Berechnet das Säulendiagramm für alle aufgestellten Spieler

TEAM

TEAM

Berechnet das Säulendiagramm für sämtliche Spieler Ihres Vereins.

KAUFEN/VERKAUFEN

VER-KAUFEN Mit diesem Button können Sie sowohl eigene Spieler verkaufen als auch vereinslose bzw. von anderen Clubs angebotene Spieler kaufen.

LEIHEN / VERLEIHEN

VER-LEIHEN Spieler anderer Vereine können geliehen werden, während Sie eigene Team-Mitglieder auch verleihen dürfen.

SUCHEN

SUCHEN Sie halten Ausschau nach zusätzlichen Spielern und haben keine Lust, sich wochenlang durch die Transferlisten zu kämpfen? Dann lassen Sie sich doch einfach von einem Scout unterstützen: Er übernimmt für Sie diesen Job und nennt Ihnen Kicker, die genau Ihren Vorstellungen entsprechen. Was es dabei zu beachten gibt, erläutert unser „Rezeptkasten".

VORSCHLAG

VORSCHLAG Lassen Sie sich vom BMH einen Vorschlag unterbreiten, welche Spieler-Art mit welchen charakteristischen Eigenschaften noch nicht ausreichend in Ihrer Mannschaft vertreten ist.

So wird´s gemacht:
Verkauf eines eigenen Spielers

1. Suchen Sie in Ihrer Spieler-Liste nach dem Kicker, den Sie verkaufen möchten.

2. Klicken Sie den Spieler-Namen an, so daß die Zeile gelb markiert wird.

3. Klicken Sie auf den Button **„VER-KAUFEN"**. VER-KAUFEN

4. Der Name des Spielers sollte nun in der Transfer-Liste des Angebots-Fensters auftauchen und rot markiert sein. Wenn Sie ihn nicht sofort entdecken, können Sie mit einem Klick mit der RMT auf das Angebots-Fenster alle Seiten durchblättern.
Achtung: Sie können maximal drei eigene Spieler auf die Transfer-Liste setzen. Jeder weitere Versuch wird vom Programm mit einer Meldung zurückgewiesen. Des weiteren können Sie jeden Spieler bis zu dreimal je Saison auf die Transfer-Liste setzen.
Wenn Sie es sich anders überlegt haben und den zum Verkauf freigegebenen Spieler doch noch benötigen, markieren Sie ihn in der Transfer-Liste einfach mit der LMT an und klicken auf den Button **„VER-KAUFEN"**.
Nun müssen Sie sich in Geduld wiegen: Zwischen 5 und 8 Wochen verbleibt ein Spieler auf dem Transfermarkt, ehe er wegen „Unverkäuflichkeit" wieder aus der Liste verschwindet. Bis zum endgültigen Verkauf des Spielers kickt er natürlich noch für Ihre Mannschaft.

5. Wenn Ihr Spieler bei den anderen Vereine auf reges Interesse stößt, werden Sie während der nächsten 5-8 Wochen Angebote erhalten. Wenn Sie im Angebots-Fenster auf eines der Offerten klicken, erscheint eine Dialogbox und Sie dürfen entscheiden, ob Sie den Betrag annehmen möchten oder nicht.
Unter Umständen erhält der Spieler von seinem neuen Verein weniger Gehalt, als Sie ihm derzeit bezahlen. In diesem Fall verlangt er in einer Dialogbox eine saftige Abfindung; wenn Sie dieser Sonder-Zahlung nicht zustimmen, kommt der schon sicher geglaubte Transfer nicht zustande.

So wird´s gemacht:
Kauf eines neuen Spielers

1. Suchen Sie in der Transfer-Liste nach dem gewünschten Spieler-Typ (die Liste ist nach Torwart, Abwehrspieler, Mittelfeldspieler und Stürmer und Stärke geordnet). Mit den Buttons **„TOR"**, **„ABW"**, **„MIT"** und **„STU"** können Sie die Anzeige auf einzelne Spieler-Arten, z. B. Torhüter, beschränken.

2. Klicken Sie auf den Namen des Spielers, den Sie engagieren möchten. Der Block mit den Informationen zum Spieler wird nun gelb markiert.

3. Klicken Sie auf den Button **„VER-KAUFEN"**. VER-KAUFEN

4. Das Verhandlungs-Fenster wird eingeblendet. Im oberen Teil des Fensters wird Ihnen der Spieler vorgestellt:

- Name des Spielers
- Alter des Spielers
- Seine Durchschnittsstärke
- Ungefährer Marktwert (ermittelt vom JuW-Institut - dreimal dürfen Sie raten, welche nicht ganz unbekannten Vornamen diese Abkürzungen repräsentieren)

Unter der Grafik „Vereinsvorstand am Schreibtisch" erfahren Sie die geforderte Ablösesumme. Bei vereinslosen Spielern wird statt des Wappens im Hintergrund ein neutraler Computer eingeblendet.

Unter der Grafik „Spieler läßt es sich am Strand gutgehen" tut er Ihnen seine Gehaltsvorstellungen kund.

Wenn dem Spieler bereits einige Angebote von anderen Vereinen vorliegen, werden diese im Fenster „Vorliegende Angebote von ..." aufgelistet. Grundsätzlich gilt: Orientieren Sie sich bei Ihren Offerten an den Zugeständnissen anderer Interessenten, um keine zu niedrigen oder gar überhöhten Beträge, Laufzeiten und Prämien anzugeben.

5. Jetzt sind Sie an der Reihe: Machen Sie dem Spieler ein akzeptables Angebot.

Klicken Sie mit der LMT zunächst die Zeile „Gebotene Ablöse" an und geben Sie die Ablösesumme für den Verein ein.
Anschließend klicken Sie mit der LMT auf die Zeile „Gebotenes Gehalt" und nennen auch hier Ihr Angebot.

Ebenfalls von eminent wichtiger Bedeutung ist die Vertragsdauer. Betätigen Sie die LMT auf dieser Zeile und geben Sie an, wie lange Sie den Kicker an Ihren Verein binden möchten.
Falls es sich um einen besonders begehrten Spieler handelt, stocken Sie sein Grundgehalt mit Prämien auf. Klicken Sie einfach die entsprechende Zeile an und tragen Sie den Prozentanteil seines Gehalts im Taschenrechner ein. Folgende Prämien können ausgezahlt werden:
Torprämie, Punktprämie, Auflaufprämie, Meisterprämie, Prämie Platz 2-5, Prämie Platz 6-10, Nichtabstiegsprämie

TEAM-INFO

Die Mannschafts-Info enthält alles Wissenswerte rund um Ihren eigenen Verein und dessen sportliche Erfolge.

SPIELER-INFO

Wenn Sie weitere Informationen über diesen Spieler benötigen, klicken Sie diesen Button an. Anhand der Spieler-Karteikarte können Sie feststellen, in welchen Bereichen Ihr Neuzugang in spe Schwächen bzw. Stärken aufweist.

6. Wenn alle Eingaben zu Ihrer Zufriedenheit erledigt wurden, klicken Sie auf den Button **„ANGEBOT"** und müssen sich nun u. U. mehrere Wochen gedulden, bis der Spieler seine Entscheidung trifft.

Wer es sich inzwischen anders überlegt hat und den Mann eigentlich gar nicht mehr haben will, klickt stattdessen auf den Button **„ABBRUCH"**.

Bei besonders guten (und i. d. R. überhöhten) Angeboten kann es passieren, daß der Umworbene sofort seine Einwilligung bekannt gibt. Andernfalls macht Sie eine Dialogbox eine Woche vor seinem definitiven Ja-Wort auf den bevorstehenden Entschluß aufmerksam.

Im übrigen können Sie bis zum Stichtag jede Einstellung revidieren - sowohl höhere als auch niedrigere Entgelte sind denkbar! Der Spieler wird sich nun alle Angebote genau ansehen und bei jedem Vertrag einzeln entscheiden, ob er das Angebot annimmt oder sich stattdessen für einen Mitinteressenten entscheidet - eine spannende Angelegenheit!
Seine Meinung erkennen Sie an einem niederschmetterndem „Och nö ..." oder einem freudig zustimmenden „OK!!!". In diesem Fall konnten Sie den Kicker für

sich gewinnen und er wird - nach Zahlung der Transfersumme - ab sofort in Ihrem Verein spielen.

So wird´s gemacht:
Die Suche nach einem neuen Spieler

Das Durchforsten des Transfermarkts nach geeigneten Spielern kann sehr zeitraubend und aufwendig sein. Doch der BMH nimmt Ihnen diese Aufgabe gerne ab: Teilen Sie dem Programm per Mausklick mit, wie Ihr gesuchter Spieler auszusehen hat und kurze Zeit darauf wird Ihnen ein Spielername präsentiert. Falls Ihnen seine Daten zusagen, können Sie mit ihm Verhandlungen aufnehmen.
1. Klicken Sie auf den Button „SUCHEN".

2. Im „Suchen"-Fenster können Sie alle Daten festlegen, die den gewünschten Spieler charakterisieren:

ART

Die Art des Spielers, den Sie für Ihre Mannschaft benötigen

TOR	Torwart
ABW	Abwehr
MIT	Mittelfeld
STU	Sturm

Wenn Sie gleich mehrere Neuzugänge gebrauchen könnten, dürfen Sie auch die Spieler-Arten kombinieren.

ALTER

Das Alter des Spielers wird auf einer Skala zwischen 16 und 40 Jahren festgesetzt. Der rote Balken zeigt die möglichen Werte: Wenn Sie im linken Teil des Streifens klicken, verändern Sie den Minimalwert, während Sie auf der rechten Seite den Maximalwert anpassen.

STÄRKE

Die gewünschte Durchschnitts-Stärke stellen Sie ein, indem Sie auf den Bereich auf der Skala eingrenzen (0 = fußballerisch völlig unbegabt, 100 = absoluter Topspieler, alle anderen Leistungswerte liegen dazwischen). Auch hier können Sie durch das Klicken auf der entsprechenden Seite die Werte editieren.

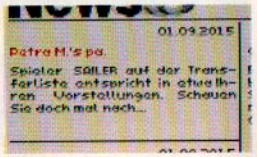
TYP
KOND Kondition
TECH Technik
FORM Form
Mit den drei Schaltern bestimmen Sie, daß Sie bei Ihrem neuen Spieler besonders großen Wert auf eine oder mehrere dieser Eigenschaften legen.

RAUM
In dieser Matrix stellen Sie die gewünschte Spielseite (links/rechts) und -weise (defensiv/offensiv) ein. Weitere Details über diese Spieler-Kriterien finden Sie u. a. im Kapitel „Datenblatt A / Datenblatt B".

PREIS
MIN Minimal
NORM Normal
MAX Maximal
Mit drei Schaltern bringen Sie Ihre Preisvorstellungen zum Ausdruck.

Vor allem das Alter und die Stärke beeinflussen den voraussichtlichen Preis, der im Fenster zusätzlich angezeigt wird.

3. Sobald Sie alles nach Ihren Wünschen eingestellt haben, klicken Sie auf den Button **„SUCHEN"** in diesem Fenster. Wenn in der Transfer-Liste bereits geeignete Spieler vertreten sind, werden Sie Ihnen sofort namentlich präsentiert.



Ansonsten wird Ihr Berater eine Meldung im Nachrichtenfenster hinterlassen, sobald ein interessanter Spieler auf der Liste auftaucht. Danach können Sie sich die Werte des Spielers ansehen und ggf. ein Angebot unterbreiten.

So wird´s gemacht: Suche eines Spielers mit Computer-Unterstützung

Wenn Sie sich unschlüssig sind, welche Spieler-Eigenschaften in Ihrem Team noch unterrepräsentiert sind, können Sie sich vom BMH einen „Ideal-Spieler" berechnen lassen, der all diese Vorzüge in einer Person vereint. Natürlich steht

es Ihnen frei, die vorgeschlagenen Werte noch individuell zu verändern, da der Computer streng nach den internen Tabellen vorgeht.
1. Klicken Sie auf den Button **„VORSCHLAG"** VORSCHLAG

2. Es wird Ihnen das gleiche Fenster wie beim herkömmlichen Spieler-Suchen präsentiert, allerdings sind Ihnen bereits alle Einstellungen abgenommen worden. Auf Wunsch können Sie noch etwas „Fein-Tuning" betreiben. Auch die Skalen und Buttons entsprechen den vorangegangenen Ausführungen.

3. Wenn Sie mit Ihren Eingaben zufrieden sind, klicken Sie auf den Button **„SUCHEN"**. Ihr persönlicher Talentsucher meldet sich dann per Dialogbox bei Ihnen, falls er einen interessanten Spieler auf dem Transfermarkt entdeckt hat.
SUCHEN

So wird´s gemacht: Abwerben eines Spielers

Wenn Sie sich für einen Spieler aus einer anderen Mannschaft erwärmen können, der von seinem Management nicht zum Verkauf freigegeben wurde, können Sie ihn vielleicht abwerben. Aber seien Sie gewarnt: Dieses Verfahren wird Sie eine schöne Stange Geld Geld kosten, denn oft denkt der andere Verein gar nicht daran, sich für ein Taschengeld von einem seiner Schützlinge zu trennen. Probieren Sie es doch einfach einmal aus - Sie können im Ernstfall immer noch einen Rückzieher machen.

1. Nach dem Anklicken des Buttons **„ABWERBEN"** wird in die Funktion „Liga - Tabellen" umgeschaltet.
ABWERBEN

Sie haben nun die Möglichkeit, sowohl in den Kadern der deutschen Mannschaften als auch bei den europäischen Nachbarn zu stöbern. Letzteres setzt voraus, daß die europäischen Ligen und Vereine überhaupt vom BMH verwaltet werden (der entsprechende Schalter muß gesetzt sein). Die jeweilige Liga bzw. das gewünschte Land wählen Sie mit der gelben Punktespalte. Suchen Sie sich den Verein aus, indem Sie auf dessen Namen klicken.

2. Sobald die Aufstellung dieser Mannschaft eingeblendet wird, fahnden Sie nach dem von Ihnen gewünschten Spieler. Wenn Sie ihn gefunden haben, bugsieren Sie den Maus-Cursor auf seinen Namen und halten die LMT solange gedrückt., bis das sogenannte Angebotsfenster aufgerufen wird. In diesem Bildschirm verfahren Sie ebenso wie beim Kauf eines Spielers.

Bitte beachten Sie: Pro Saison dürfen Sie maximal fünf Versuche starten, einen Spieler bei einem anderen Team abzuwerben.

3. Nachdem Sie **„ANGEBOT"** angeklickt haben, wird sich der Spieler SOFORT für oder gegen einen Wechsel entscheiden - es gibt keine „Das-überleg'-ich-mir-nochmal"-Phase wie beim Kauf eines Spielers.

Leihen eines Spielers

Falls Sie kurzfristig Verstärkung benötigen und den Vereinssäckel nicht unnötig belasten möchten, sollten Sie einen Spieler vom Transfermarkt leihen. Der Vorteil besteht darin, daß die Leihsumme erheblich niedriger als der Kaufpreis des jeweiligen Spielers ist. Allerdings sollten Sie bedenken, daß der Kicker nach der Laufzeit von 12 bzw. 24 Monaten zu seinem angestammten Club zurückkehrt.

Das Leihen eines Spielers funktioniert wie ein herkömmlicher Kauf, jedoch müssen Sie beim 3. Schritt nicht auf den Button **„VER-KAUFEN"**, sondern auf **„VER-LEIHEN"** klicken.

Bitte beachten Sie: Vereinslose Spieler können Sie grundsätzlich NICHT ausleihen. Wenn Sie den betreffenden Kicker haben möchten, müssen Sie ihn kaufen.

Verleihen eines Spielers

Einzelne Kicker können über einen bestimmten Zeitraum (entweder 12 oder 24 Monate) verliehen werden. Der Ablauf entspricht im Grunde dem Kauf eines Spielers (siehe dort).

Tips & Tricks

1. Hat einer Ihrer Spieler die „magische" Grenze von 35 Jahren erreicht, sollten Sie ihn schleunigst gewinnbringend verkaufen. Seine Leistung wird spürbar nachlassen, da sich die typischen Altersgebrechen bemerkbar machen. Behalten Sie ihn dennoch, wird er Mannschaftsarzt und Masseur mit häufigen Verletzungen und Formtiefs auf Trab halten. Daher unser Ratschlag: Spieler über 30 Jahre sollten Sie aufmerksam beobachten und bei den geringsten Anzeichen eines deutlichen Leistungsabfalls rechtzeitig veräußern. Außerdem nimmt ab 30 die Wahrscheinlichkeit zu, daß der Spieler seinen Job am Ende der Saison an den Nagel hängt.

2. Sie werden feststellen, daß Spieler von ausländischen Vereinen im Durchschnitt teurer sind als von heimischen Clubs. Dies liegt vor allem am generell höheren Preisniveau, das in anderen europäischen

Ländern oder in Lateinamerika üblich ist. Der Transfer kann sich aber dennoch lohnen, da ein ausländischer Superstar nicht nur dem Spiel Ihrer Mannschaft neue Impulse verleihen wird, sondern auch zusätzliche Zuschauer ins Stadion lockt.

Achtung: Bevor Sie ein kleines Vermögen für Neuzugänge aus dem Ausland ausgeben, sollten Sie sich darüber im klaren sein, daß pro Spiel maximal 3 Ausländer Ihrer Mannschaft auf dem Platz sein dürfen. Vermeiden Sie teure Einkäufe, die ohnehin nur auf der Reservebank oder gar auf den Rängen sitzen müssen.

3. Wenn Sie wissen möchten, wie sich der Zukauf eines bestimmten Spielers auf Ihr Budget auswirkt, können Sie den Mauscursor auf den Spielernamen im Angebots-Fenster bugsieren (nicht klicken!). Am unteren Rand des Fensters werden nun eingeblendet:

- der derzeitige Verein, der den Spieler unter Vertrag hat
- die geforderte Ablösesumme
- das restliche Kapital, das Ihnen nach der Verpflichtung des „Neuen" zur Verfügung steht.

Auf die gleiche Art und Weise können Sie überprüfen, was der Verkauf eines Spielers aus finanzieller Sicht bringen würde: Bewegen Sie den Mauscursor über die Namen Ihrer Spieler und beobachten Sie im Fenster die Auswirkungen auf den Kontostand.

4. Beim Abwerben von Spielern anderer Vereine sollten Sie bedenken, daß sich die Clubs nicht so ohne weiteres von ihren Spitzenleuten trennen. Generell gilt: Besonders erfolgreiche Mannschaften werden eher einen neuen Spieler verpflichten als einen ihrer Stammspieler aus dem Team werfen. Besonders „scharf" auf Neuerwerbungen sind im allgemeinen ...

... der deutsche Meister
... der DFB-Pokalsieger
... der UEFA-Cup-Sieger

sowie Vereine, die zur Zeit auf einer Welle des Erfolges schwimmen und sich durch Zukäufe diese Position sichern wollen. Umgekehrt werden Vereine, die soeben abgestiegen sind oder sich auf den „kritischen" Plätzen tummeln, schleunigst einige ihrer Cracks loswerden wollen. In diesem Fall genügen auch durchwachsene Angebote, um den Zuschlag zu bekommen.

5. Sie sind auf der Suche nach „frischem" Spielermaterial? Wenn Sie Ihr Budget schonen möchten und trotzdem das eine oder andere Juwel verpflichten wollen, sollten Sie berücksichtigen ...

... daß vereinslose Spieler (natürlich abgesehen vom Nachwuchs des eigenen Vereins) die geringsten Löcher in die Vereinskasse reißen. Meistens werden Sie auf dem Transfermarkt fündig und brauchen nicht bei anderen Clubs anklopfen, die zusätzlich eine Ablösesumme verlangen.

... daß der gegenwärtige Deutsche Meister die mit Abstand höchsten Ablösesummen verlangt - ganz zu schweigen von den horrenden Gehaltsvorstellungen der Stars. Meist wird der Meister aber bestrebt sein, neue Spieler einzukaufen, so daß er sich nur in den seltensten Fällen überhaupt von seinen Mannen trennen wird.

... daß Sie nicht unbedingt Spieler verpflichten müssen, die dem Leistungsniveau Ihrer Mannschaft entsprechen. Wie wär's, wenn Sie sich einen begabten, mittelmäßigen Nachwuchsstürmer in die Elf holen, den Sie mit intensivem Training und Prämien zu Höchstleistungen antreiben?

... daß die Verpflichtung von Torhütern i. d. R. um einiges kostspieliger ist als der Kauf eines Feldspielers. Andererseits sind Verletzungen in dieser „Berufsgruppe" relativ selten - ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

... daß sich ein Superstar (mindestens 10 Punkte über Teamstärke) durchaus rentieren kann, da er bis zu 2.000 zusätzliche Zuschauer ins Stadion lockt. Die Nationalität spielt dabei keine Rolle: Ein italienischer Ballzauberer bringt gegenüber einem feurigen Spanier oder einem französischen Star keine Vorteile.

6. Wenn Sie sich für einen Spieler einer anderen Mannschaft interessieren, diese ihn aber partout nicht hergeben will„ könnte das u. U. daran liegen, daß der betreffende Verein unter akutem Spielermangel leidet.

Wenn beispielsweise dem Team nur ein, zwei Stürmer zur Verfügung stehen, wird sich dessen Management kaum von diesen essentiell wichtigen Spielern trennen. Gleiches gilt natürlich für Torhüter, Mittelfeldspieler und Abwehrspieler. Wenn Sie Glück haben, können Sie den umworbenen Club mit einem entsprechend hochdotierten Angebot doch noch von einem Transfer „überzeugen".

Weiterhin kann es vorkommen, daß ein Verein gerade mal die Spieler für eine reguläre Aufstellung zusammenkratzen kann, unter Verletzungspech leidet oder gerade etliche Akteure verkauft bzw. verliehen hat. Auch in diesen Fällen haben Sie mit durchschnittlichen Offerten meist schlechte Karten. Denken Sie daran: Jeder ist bestechlich - es kommt nur auf die Summe an. Ab einem bestimmten Betrag wird selbst der konservativste Vereinspräsident schwach.

Wie es in Sachen Personal derzeit bei anderen Mannschaften aussieht, können Sie anhand des Mannschafts-Infos festellen.

7. Informieren Sie sich über den Tabellenplatz der Mannschaft, von der Sie einen Spieler abwerben möchten („Liga-Tabellen"). Wenn es sich um Vereine handelt, die mit Ihnen in unmittelbarem Wettbewerb stehen, müssen Sie mit extrem überhöhten Ablösesummen rechnen. Dies liegt daran, daß aufgrund der Konkurrenzsituation um Punkte und Tore kein Club seine Spieler dem unmittelbaren Rivalen überläßt. Doch hier gilt ebenfalls: Bargeld lacht! Eine Schecksumme mit genügend Stellen vor dem Komma macht den Weg frei.

8. Beim Verkauf eines Spielers zahlen erfolgreiche Vereine deutlich mehr. Des weiteren sind ausländische Clubs wesentlich spendabler als ihre deutschen Pendants.

9. Wenn Sie über alle Transfers der verwalteten Ligen und Vereine immer genauestens Bescheid wissen möchten, sollten Sie mit dem auf Seite 77 im Handbuch 2 erwähnten Schalter festlegen, daß zu jedem Spieler-Kauf/-Verkauf/-Verleih eine Meldung im Nachrichtenfenster erscheint.
Diese Regelung läßt sich mit einem benachbarten Schalter so einschränken, daß nur die für Sie unmittelbar relevanten Transfers eingeblendet werden. Konkret handelt es sich dabei um alle Spielerwechsel, bei denen Vereine in Tabellenplatz-Nachbarschaft beteiligt sind. Die Abweichung von Ihrer eigenen Plazierung beträgt maximal fünf Plätze. Ein Beispiel: Wenn Ihr Club derzeit die achte Position in der Tabelle bekleidet, werden in der Zeitung nur Transfers der Mannschaften auf den Plätzen 3 bis 13 berücksichtigt.

10. Wenn Sie zu den ungeduldigen Zeitgenossen gehören, denen es beim BMH gar nicht schnell genug gehen kann, sollten Sie die spannungsgeladenen blinkenden Fragezeichen bei Spielerverhandlungen deaktivieren. Mit einem Klick auf den richtigen Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 77) wird Ihnen sofort die Entscheidung des umworbenen Spielers mitgeteilt („Och nö ..." bzw. „OK"). Die Geschwindigkeit des „Blinkers" können Sie mit einem weiteren Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 80) in 99 Stufen festlegen.

11. Die Abwanderungsbestrebungen Ihrer besten Kicker können Sie weitgehend unterbinden, wenn Sie ihnen anständige Prämien zahlen. Außerdem heizen Sie auf diese Weise auch die Motivation der Spieler an.

12. Erfahrene bzw. talentierte Spieler bekommen häufig Angebote von anderen Vereinen. Bei besonders hohen Summen sollten Sie nicht wie eine Klette an einem Spieler festhalten - verkaufen Sie ihn und schauen Sie sich auf dem Transfermarkt nach einem preiswerten Nachwuchsspieler um. So manch erfolgsverwöhnte Club bietet aus einer Millionärslaune heraus viel zu hohe Ablösesummen und Spielergehälter, die Sie gar nicht zahlen können oder wollen. Das kann Ihnen nur recht sein: Stecken Sie das Geld ein und investieren Sie es in neues Spielermaterial.

13. Vorsicht! Torschützen- und Scorer-Könige sind heiße Kandidaten für Abwerbungen anderer Vereine. Binden Sie diese Top-Leute mit langen Laufzeiten an Ihren Club.

14. Eine Woche vor seiner Entscheidung sollten Sie sich nochmals in die Verhandlungen einklinken. Sehen Sie sich an, welche Angebote von anderen Vereinen abgegeben wurden und stocken Sie ggf. die Beträge Ihres Vereins auf, wenn Sie diesen Spieler unbedingt haben möchten und keine Absage riskieren wollen.

15. Einen Gesamtüberblick aller von Ihrem Verein getätigten Transfers bietet die Funktion „Statistik", wenn Sie dort den Button **„TRANSFERS"** anklicken.

16. Wann sollte man sich einen Spieler leihen? Wenn Sie knapp bei Kasse sind und sich keinen zusätzlichen Spieler leisten können, um ein hochgestecktes Ziel (UEFA Cup-Teilnahme, Meisterschaft, Nicht-Abstiegsplatz etc.) zu erreichen, sollten Sie die vorrübergehende Verpflichtung eines Kickers in Erwägung ziehen. Der Nachteil: Nach Ablauf der Leihfrist ist der Spieler wieder weg - und damit auch viel Geld. Wenn Sie hingegen einen Neuling einkaufen, steht er Ihnen i. d. R. über Jahre oder gar Jahrzehnte zur Verfügung. Auch bei besonderen Anreizen (Sponsor zahlt bares Geld bei Erreichen eines bestimmten Tabellenplatzes) kann sich das Leihen eines Spielers lohnen, wenn Sie z. Zt. nicht die nötige Summe für einen Kauf aufbringen können.

17. Eine Auflistung aller Zu- und Abgänge enthält die Funktion „Statistiken" (Button **„TRANSFERS"**). Anhand dieser Übersicht können Sie auch nach Monaten noch feststellen, welcher Spieler wann den Verein geweselt

18. Bevor Sie einen Spieler verkaufen, sollten Sie ihn durch ausgiebiges Training auf Vordermann bringen. Dadurch steigt sein Transfer-Wert.

Tips & Tricks zum Thema Gehälter, Prämien und Versicherungen finden Sie im Kapitel zum Thema „Verträge".

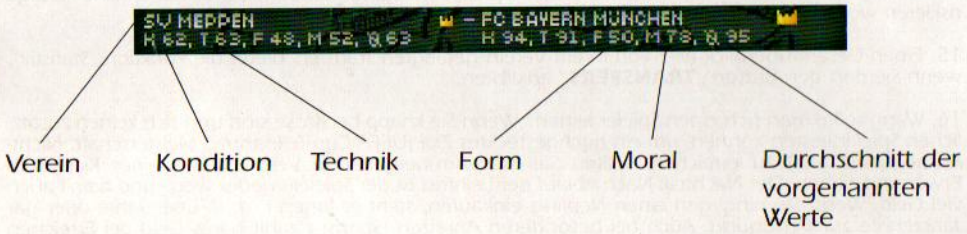
Der Rest vom (Fußball-)Fest

Übrige Spiele

MODUS I II III

Wenn Sie über alle Paarungen und Ergebnisse der Pokalwettbewerbe, der Europa- und Weltmeisterschaft sowie des Super-Cups optimal informiert sein möchten, werden Sie in den Bildschirmen der Funktion „Übrige Spiele" fündig.

In Listenform werden alle Begegnungen des nächsten Spieltages aufgeführt.



Neben dem Namen des Vereins symbolisieren die Krönchen die Liga:

- Großes Krönchen = 1. Bundesliga
- Mittleres Krönchen = 2. Bundesliga
- Kleines Krönchen = Regionalliga A bzw. B

Die Art des Wettbewerbes legen Sie mit den Buttons im unteren Teil des Bildschirms fest.

DFB-POKAL

DFB-POKAL

DFB-Pokal (4 Bildschirme)

UEFA-CUP

UEFA-CUP

UEFA-Cup (4 Bildschirme)

LANDESMEISTER

LANDESMEISTER

Pokal der Landesmeister

Wenn Sie sich die Qualifikationsrunde bzw. das Viertelfinale anzeigen lassen, blendet der BMH am rechten oberen Bildschirmrand unmittelbar hinter dem Spieltag das Datum des Rückspiels in Klammern ein.

Die gelben Knöpfe stehen für die jeweilige Runde:

Die Bedeutung der beiden roten Pfeile wechselt mit der Einstellung:

Champion's League Wechsel des Spieltags

Viertelfinale Wechsel zwischen Viertelfinale und Halbfinale

POKALSIEGER

DFB-POKAL Pokal der Pokalsieger (2 Bildschirme)

Mit den roten Pfeilen wechseln Sie zwischen den einzelnen Runden:
Erste Runde, Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale

Vorrunden
Endspiel

Der folgende Button wechselt seine Beschriftung im Rhythmus der Fußball-Weltmeisterschaften bzw. -Europameisterschaften. Die Reihenfolge sieht folgendermaßen aus:

WM Weltmeisterschaft

EM-QUALI Europameisterschafts-Qualifikation

EM Europameisterschaft

WM-QUALI Weltmeisterschafts-Qualifikation

Weltmeisterschaft
usw.

WM

WM Fußball-Weltmeisterschaft

Vorrunde: Gruppe 1, 2, 3, 4, 5, 6
Achtelfinale / Viertelfinale / Halbfinale
Spiel um den dritten Platz
Endspiel

Wenn der „Achtelfinale"-Knopf aktiviert wurde, können Sie mit den beiden Pfeilen problemlos in das Viertelfinale sowie das Halbfinale wechseln.

Bei den Vorrunden zeigt Ihnen das Programm nicht nur die Paarungen an; als kleinen Sonderservice wird zudem die aktuelle Tabelle der jeweiligen Gruppe eingeblendet.

EM

EM Fußball-Europameisterschaft

Vorrunde: Gruppe 1, 2
Halbfinale/Endspiel

Mit den roten Pfeilen springen Sie zwischen Halbfinale und Endspiel hin und her. Ebenso wie bei der WM werden Ihnen auch bei der EM die Tabellen der Vorrunde gezeigt.

SUPER-CUP

SUPER-CUP Super-Cup (DFB-Pokalgewinner vs. Deutscher Meister)

Der Super-Cup wird nicht ausgetragen, wenn ein und diesselbe Mannschaft sowohl die Deutsche Meisterschaft als auch den DFB-Pokal gewonnen hat.

KOMPLETTE ANSICHT

KOMPLETTE ANSICHT Ein Klick mit der LMT auf diesen Button genügt, um alle Paarungen eines Wettbewerbs aufzulisten. Dabei müssen Sie notgedrungen auf einige Detail-Infos verzichten. Der Button wird allerdings nur eingeblendet, wenn an einem Turnier mehr als 16 Mannschaften teilnehmen (z. B. 1. Runde des DFB-Pokals).

GENAUE ANSICHT

GENAUE ANSICHT Mit Hilfe dieses Buttons kehren Sie wieder zur Standard-Darstellung zurück.

Tips & Tricks

Mit einem Klick auf den Namen eines Teams gelangen Sie unverzüglich in die Mannschafts-Info. Nähere Informationen zu dieser Anzeige finden Sie im gleichnamigen Kapitel.

Dem Nachwuchs eine Chance

Umfeld

MODUS I II III

Mit diesen Einstellungen legen Sie die „Infrastruktur" Ihres Vereins (Co-Trainer, Mannschafts-Arzt, Massuer) sowie die Betreuung des Nachwuchses fest. Was auf den ersten Blick wie Luxus anmutet, zahlt sich auf längere Sicht aus und wird Ihrem Club so manche Mark sparen. Allerdings sollten Sie Ihre Ausgaben mit Bedacht einsetzen - wir sagen Ihnen, wo sich Finanzspritzen lohnen.

Der Bildschirm ist in sechs Felder aufgeteilt. Über dem jeweiligen Bild befindet sich eine Leiste, die aus maximal sechs Sternchen besteht und die Höhe der Ausgaben für diesen Bereich symbolisiert. Unter der Grafik ist der tatsächliche Betrag in DM angegeben. Wenn Sie die Aufwendungen erhöhen möchten, klicken Sie das Bild mit der LMT so oft an, bis der gewünschte Betrag angezeigt wird. Wenn bereits sechs Sternchen eingestellt sind, setzt ein weiterer Klick die Angabe wieder auf Null.

Co-Trainer

Kein Trainer der Welt kann sich um alle Belange kümmern, die der Vereinsalltag so mit sich bringt. Daher verfügen selbst Mannschaften der Kreisklasse über Co-Trainer, die den eigentlichen Trainer entlasten und vertreten sollen. Auch Sie sollten auf einen solchen Mann nicht verzichten. Auswirkungen machen sich vor allem in der Qualität des Trainings bemerkbar, weil der Co-Trainer sich stärker für einzelne Spieler engagieren kann.

Mannschafts-Arzt

Verletzungsbedingte Ausfälle unter Ihren Stammspielern schwächen die gesamte Mannschaft, auch wenn sein Platz von einem Ersatzmann eingenommen kann. Kranke Spieler, vor allem Ihre fähigsten und teuersten Exponate, verschlingen Unsummen, bis ihre Gesundheit einigermaßen wieder hergestellt ist. Lassen Sie es gar nicht so weit kommen! Ein kompetenter Sportarzt ist die beste Gewähr dafür, daß Ihre Leute bei kleinen Wehwehchen schnell wieder auf der Matte stehen. Andernfalls besteht die Gefahr, daß Krankheiten und schwerwiegende Verletzungen nicht rechtzeitig erkannt werden, was oft zu wochen- und monatelangen Ausfüllen führt. Mit Mannschaftsarzt wär' das nicht passiert: Er kümmert sich um eine optimale Betreuung und sorgt für eine schnellere Genesung Ihrer Spieler.

Masseur

Ihr „Knet-Männchen" ist dafür zuständig, daß verspannte Rücken und gezerrte Oberschenkel bald der Vergangenheit angehören. Er ist die Gewähr dafür, daß Verletzungen erst gar nicht entstehen oder zumindest nicht zu häufig auftauchen. Die Betreuung durch einen erfahrenen Masseur kann dazu beitragen, daß verletzte Spieler möglichst bald wieder eingesetzt werden können.

Nachwuchsförderung

Daß Spieler von auswärtigen Vereinen eine Menge Geld kosten, weiß niemand besser als der leidgeprüfte Manager eines Fußballclubs. Daher setzen viele Mannschaften auf die Förderung des Nachwuchses, die quasi „kostenlos" in den eigenen Profi-Kader übernommen werden können - kostspielige Transfers und astronomisch hohe Ablösesummen gehören somit teilweise der Vergangenheit an. Es gibt keine billigere Möglichkeit, um an gut ausgebildete und motivierte junge Spieler heranzukommen.

Knaben

Diese Akteure können bei Eignung direkt zu den Profis wechseln.

Schüler

Dies ist das Sammelbecken für all jene, die sich nicht mehr zur „Jugend" zählen und noch etwas zu jung für die „Knaben" sind.

Jugend

Früh übt sich, was ein Meister werden will: Die Kleinsten können bereits in jungen Jahren gezielt gefördert werden.

Tips & Tricks:

1.

Wenn Sie es leid sind, eine Million nach der anderen in die Kassen anderer Vereine zu pumpen, sollten Sie Ihr Spielerpotential aus dem eigenen Lager (Knaben, Schüler, Jugend) bestücken. Wenn ein Jungspieler in den Kader nachrückt, wird Ihnen dies im Nachrichtenfenster mitgeteilt.

2. Sparen Sie nicht am falschen Ende! Arzt und Masseur sind ein unverzichtbarer Bestandteil einer professionell gemanageten Mannschaft. Schlecht bezahlte „Medizinmänner" richten mehr Schaden an als sie Ihnen nützen. Nach Möglichkeit sollten Sie für diesen Bereich die höchsten geforderten Summen bereitstellen, denn ansonsten müssen Sie sich mit langen Verletzungspausen herumärgern.

Hals- und Beinbruch: So lange fallen Ihre Spieler bei einer Verletzung aus

Die folgende Tabelle zeigt die Verletzungsdauer in Wochen, wenn Sie einen durchschnittlichen Arzt beschäftigen. Der Zeitraum verlängert sich, wenn es sich um einen besonders geschwächten Spieler handelt. Auch unterbezahlte Kurpfuscher (Arzt bzw. Masseur) zögern die Genesung unnötig hinaus. Mit den angegebenen Werten können Sie kalkulieren, wie lange ein Kicker ausfällt und nötigenfalls Spieler bei anderen Vereinen ausleihen oder gleich einen „Neuen" verpflichten.

Verletzungsart	Woche
Außenbandriß	6
Bänderdehnung	4
Bauchmuskelzerrung	2
Bluterguss am Knie	1
Erkältung	1
Fischvergiftung	3
Gelbsucht	3
Grippe	1
Innenbandabriß	14
Kapselriß	20
Kreuzbandriß	24
Leichte Zerrung	1
Leistenbruch	22
Meniskusverletzung	13
Muskelfaserriß	8
Nasenbeinbruch	1
Oberschenkelzerrung	3
Platzwunde am Kopf	1
Prellung am Knie	1
Prellung des Knöchels	2
Private Probleme	1
Rißwunde am Bein	2
Rückenschmerzen	1
Schienbeinbruch	13
Schürfwunde am Bein	1
Sehnenzerrung	3
Sprunggelenkprellung	3
Stauchung des Fußgelenkes	3
Wadenbeinbruch	18
Windpocken	2
Zwerchfellentzündung	2

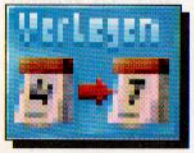
3. Um das Risiko eines wochenlangen Ausfalls bei Super-Stars zu senken, empfiehlt sich der Abschluß einer Versicherung. Näheres hierzu im Kapitel „Verträge" bzw. „Transfer".

4. Wenn Ihre Mannschaft vorübergehend nur aus sehr wenigen Spielern besteht (z. B. wenn mehrere ältere Veteranen aufgehört haben oder Stammspieler verkauft wurden) und so gerade mal die Aufstellung für das nächste Bundesliga-Spiel zustande kommt, sollten Sie besonderes Augenmerk auf eine optimale ärztliche Betreuung legen. Bei personellen Engpässen können Sie sich einen verletzungsbedingten Ausfall nicht leisten. Arzt und Masseur erhöhen die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr Team diese unangenehme Situation zumindest kurzfristig unbeschadet übersteht.

5. Die Verpflichtung eines Co-Trainers lohnt sich selbst dann, wenn man sich auf die Trainings-Automatik verläßt. Er berücksichtigt dann noch stärker den Erschöpfungszustand eines Spielers, ordnet zusätzliches Training an oder kümmert sich um individuelle Schwächen der Schützlinge. Sparen Sie dabei nicht am falschen Ende: Seien Sie bei der Entlohnung des Co-Trainers großzügig und bieten Sie ihm ein ordentliches Gehalt an.

6. Bei der Nachwuchs-Förderung empfiehlt es sich, der nächsthöheren Generation jeweils einen Stern mehr zuzugestehen. Wenn Sie die Jugend z. B. mit drei Sternen fördern, sollten Sie den Schülern vier und den Knaben fünf Sterne zuweisen.

Termingeschäfte



Verlegen

MODUS I II III

Bei einem besonders dichtgedrängten Terminkalender dürfen Sie einzelne Spiele auf einen anderen Termin verlegen. Diese Maßnahme ist manchmal notwendig, wenn eine Mannschaft an mehreren Wettbewerben (DFB-Pokal, UEFA-Cup etc.) teilnimmt und aus diesem Grund über die Ligaspiele hinaus stark gefordert wird.

Spiele, die verlegt werden sollen, müssen zwei Voraussetzungen erfüllen: Es muß sich um ein Ligaspiel handeln, das zudem in Ihrem Stadion stattfindet. Auswärtsspiele und Matches im Rahmen eines Wettbewerbs können nicht verschoben werden.

So wird´s gemacht: Liga-Heimspiel verlegen

1. Nachdem Sie das Icon angeklickt haben, wird der Kalender eingeblendet. Anhand der Farbe der Termine läßt sich herausfinden, ob an einem Datum bereits Spiele angesetzt sind:

Gelb Spieltag
Grün bzw. **weiß** Spielfreier Tag

Klicken Sie nun mit der LMT den Termin des Spieltags an, der verlegt werden soll. Ein rotes Quadrat umrahmt das gewählte Datum.

Wenn Sie den Mauscursor über den Kalender bewegen, werden in der untersten Bildschirmzeile nähere Informationen zum Spieltag eingeblendet.

2. Anschließend suchen Sie sich ein geeignetes Ausweich-Datum (mögliche Termine sind grün markiert) und klicken es mit der LMT an. Das Spiel wird sofort verlegt.

Tips & Tricks

1. Das Verlegen von Spielen lohnt sich im Grunde nur für Mannschaften, die in der 1. Bundesliga kicken. Aufgrund der Vielzahl an Turnieren - insbesondere im Hinblick auf den lukrativen UEFA-Cup - kann es hier schon mal vorkommen, daß mehrere wichtige Begegnungen in einer einzigen Woche anstehen. Selbstverständlich darf aber auch ein Oberligist von dieser Funktion Gebrauch machen. Eine Gelegenheit bietet sich z. B. an, wenn Ihre Jungs völlig ausgepowert sind und nach einer Verschnaufpause lechzen. Mit einem verlegten Ligaspiel lassen sich ein paar Tage herausschinden, die sich auf die Kondition und Moral der Mannschaft positiv auswirken.

2. Wenn Sie ein Spiel auf einen Freitagabend verlegen möchten, benötigen Sie unbedingt eine Flutlichtanlage, die im Normalfall zur Verfügung steht. Dadurch erhöht sich die Zahl der möglichen Ausweichtermine.

Mit Brief und Siegel

Verträge

MODUS I II III

Die Spieler sind aufgrund von Verträgen für eine bestimmte Zeit an Ihren Verein gebunden. Nach Ablauf dieser Verträge kommt es zu einem erneuten Feilschen um Gehälter und Prämien, wobei die neuen Bedingungen für die vereinbarte Vertragsdauer festgesetzt werden. Sind die Spieler mit den Bezügen und der Laufzeit des Vertrags einverstanden, bleiben sie Ihnen erhalten. Manchmal kommen Spieler sogar noch vor Ablauf ihres Vertrages mit dem Wunsch auf Sie zu, für weitere 1 bis 4 Jahre verpflichtet zu werden, weil es ihnen in Ihrem Verein so gut gefällt. Andererseits kann es auch vorkommen, daß ein Spieler von sich aus - und zwar während der Vertrag noch besteht - dem Verein den Rücken kehren möchte. Dasselbe kann nach Ablauf der Vertragsdauer passieren, wenn der Spieler mit Ihren Angeboten unzufrieden ist. Mit dieser Funktion können Sie alle diesbezüglichen Verhandlungen tätigen. Des weiteren dient der „Verträge"-Bildschirm zu Ihrer Information: Alle Daten bezüglich Gehalt, Versicherungen und Leistung eines Spielers dürfen begutachtet werden.

Am unteren Bildschirmrand finden Sie mehrere Buttons:

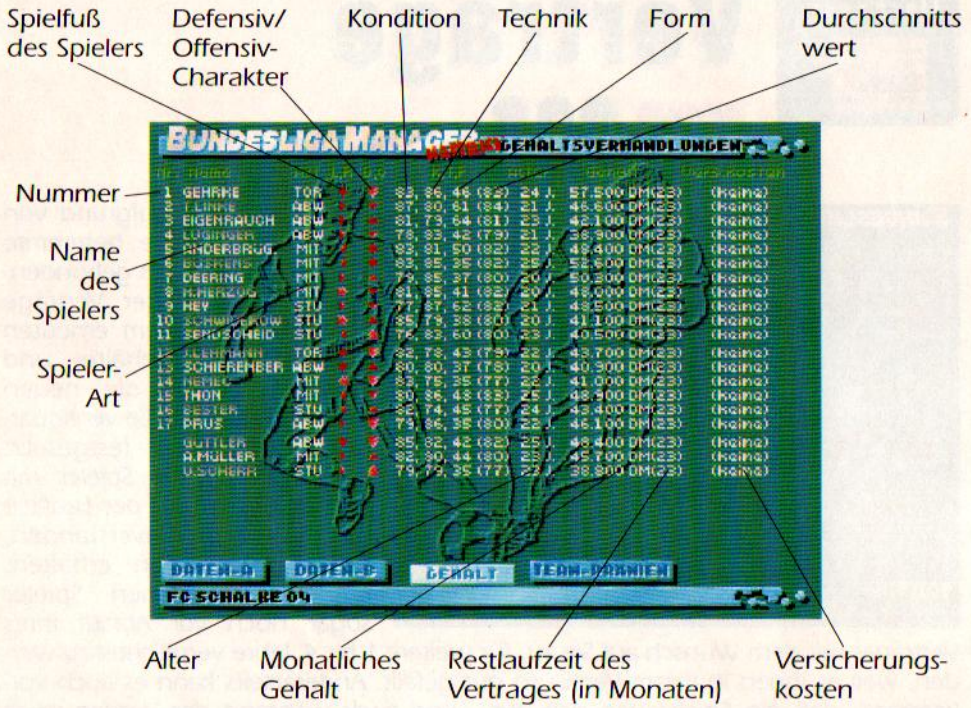
DATEN-A

DATEN-B

Ein Klick auf diese Buttons schaltet zum Datenblatt A bzw. B um. Nähere Informationen zu den Datenblättern finden Sie im gleichnamigen Kapitel.

GEHALT

GEHALT Der Button schaltet in die Gehaltsübersicht Ihrer Spieler um:



Falls einem Spieler ein Angebot von einem anderen Verein unterbreitet wurde, erscheint sein Name in grüne Farbe.

Wenn Sie weitere Informationen über diesen Spieler benötigen, klicken Sie mit der LMT auf seinen Namen. Anschließend wird die Spieler-Karteikarte eingeblendet, der in diesem Buch ein eigenes Kapitel gewidmet wurde (siehe dort).

Spieler-Art

TOR	Torwart
ABW	Abwehrspieler
MIT	Mittelfeldspieler
STU	Stürmer

Spielfuß des Spielers

Defensiv/Offensiv-Charakter
Die Bedeutung der Pfeile entnehmen Sie bitte dem Kapitel „Datenblatt A/ Datenblatt B"

K.....Kondition
T.....Technik
F.....Form
In Klammern ...Durchschnittswert

TEAM-PRÄMIEN

TEAM-PRÄMIEN Prämien dienen vorrangig zur Steigerung der Moral und können allgemein für die gesamte Mannschaft festgelegt werden. Wenn Sie auf den **„TEAM-PRÄMIEN"**-Button klicken, öffnet sich ein Fenster. Folgende Prämien stehen zur Verfügung:

Torprämie
Auflaufprämie
Meisterprämie
Prämie für die Tabellenplätze 2-5
(entsprechen in der 1. Bundesliga den UEFA-Cup-Plätzen)
Prämie für die Tabellenplätze 6-10
Nichtabstiegsprämie

Klicken Sie mit der LMT auf die gewünschte Zeile, um den Taschenrechner zu aktivieren. Anschließend geben Sie den Prozentsatz bezüglich des Grundgehaltes ein. Wenn Sie den Anteil eingetippt haben, erscheint in der dazugehörigen Zeile nochmals der Prozentsatz sowie der zu zahlende Gesamtbetrag.

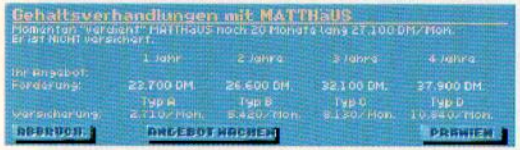
ANGEBOT MACHEN Nun müssen Sie nur noch auf den Button **„ANGEBOT MACHEN"** klicken, um das Abkommen perfekt zu machen.

ABBRUCH Wenn Ihnen die Höhe der Prämien doch etwas hoch vorkommt, klicken Sie auf **„ABBRUCH"**. Damit werden sämtliche Änderungen annuliert und Sie kehren zum vorherigen Bildschirm zurück.

Achtung: Sobald Sie der Mannschaft eine Prämie zugesagt haben, läßt sich die Vereinbarung in dieser Saison nicht mehr rückgängig machen.

Bei der Aushandlung der Prämien sollten Sie außerdem folgendes beachten:
1. Sollten Sie einem Spieler eine höhere Prämie zahlen, als ihm nach der Team-Prämien-Festlegung zusteht, gilt automatisch die Spieler-Prämie.
2. Im Gegensatz dazu werden die Spieler-Prämien generell angehoben, wenn sie unter den Team-Prämien liegen.

So wird´s gemacht: Vertragsverhandlungen mit einzelnen Spielern

1. 

Wenn Sie mit einem der Spieler einen individuellen Vertrag aushandeln möchten, klicken Sie seinen Namen mit der RMT an oder halten Sie die LMT solange gedrückt, bis das Verhandlungsfenster eingeblendet wird. Das Fenster enthält neben allgemeinen Informationen zum Spieler (derzeitiges Gehalt, Restlaufzeit des Vertrages, etwaige Versicherungen) eine Aufstellung der geforderten Gehälter in Bezug auf die Vertragsdauer. Unter den Forderungen werden die Versicherungen vom Typ A bis D sowie die dazugehörigen Kosten pro Monat angezeigt.

2. Entscheiden Sie sich für die Vertragsdauer (1-4 Jahre) und klicken Sie in der entsprechenden Spalte mit der LMT die Zeile „Ihr Angebot" an. Mit dem Taschenrechner legen Sie das gewünschte Monatsgehalt fest.

3. Falls Sie zusätzlich eine Versicherung für diesen Spieler abschließen möchten, sollten Sie sich zunächst über den Versicherungstyp (A, B, C, D) im klaren sein. Klicken Sie mit der LMT die Zeile „Versicherung" an und legen Sie die Laufzeit des Schutzes an.

3.

Mit Prämien schaffen Sie einen zusätzlichen Leistungsanreiz: Sie können für jeden einzelnen Spieler eine Prämienvereinbarung treffen, die jeweils für ein komplettes Jahr gilt. Zu diesem Zweck klicken Sie den Button **„PRÄMIEN"** an.

Wählen Sie die Prämie, indem Sie mit der LMT darauf klicken. Im Taschenrechner können Sie nun den Prozentsatz vom Spielergehalt für die jeweilige Prämie (entspricht den Teamprämien) festlegen.

4. Abschließend betätigen Sie den Button **„ANGEBOT MACHEN"**

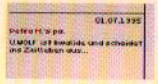
Damit unterbreiten Sie dem Spieler ein Angebot, der das Gehalt, die Versicherung und die Prämien beinhaltet.
Nach der Abgabe eines Angebots wird der Spieler darüber entscheiden: Sollte er Ihrem Vorschlag zustimmen - herzlichen Glückwunsch!
Lehnt er es ab, erscheint sein Name in roter Schrift in der Spielerliste. Solange der Name rot bleibt, zürnt Ihr Kicker mit Ihnen und ist zu keinen weiteren Verhandlungen bereit. Wenn sein Name wieder in grauer Farbe zu sehen ist, hat sich sein Puls normalisiert und Sie können ihm erneut ein Angebot vorlegen.

Tips & Tricks:

Bei der Höhe der Gehälter sollten Sie folgende „Goldene Regeln" einhalten:
- Spieler, die bereits seit mehreren Jahren zu Ihrem Verein gehören, geben sich im allgemeinen mit etwas weniger Gehalt zufrieden.
- Wenn Sie eine erfolgreiche Mannschaft geformt haben, ist es einfacher, einen Spieler auch mit einem geringer dortierten Vertrag zu halten.
- Locken lukrative Wettbewerbe (z. B. UEFA-Cup) oder stehen die Chancen bei bestimmten Turnieren (z. B. DFB-Pokal, Pokal der Pokalsieger etc.) sehr gut, dann läßt sich ein Spieler ebenfalls eher zum Bleiben überreden.
- Auch die Vertragsdauer spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle: Wenn Sie einen 20-jährigen talentierten Nachwuchs-Spieler für vier Jahre an Ihren Club binden möchten, wird dieser - bei sonst gleichen Voraussetzungen - wesentlich mehr Gehalt verlangen als sein 33-jähriger Teamkollege. Nutzen Sie das fortgeschrittene Alter eines Spielers eiskalt aus - schrauben Sie Ihr Angebot erst einmal nach unten. Dem Altstar ist durchaus bewußt, daß es für ihn in dieser Branche immer schwieriger wird, einen „Job" zu finden. Deshalb wird er auch einem etwas geringeren Gehalt nicht widerstehen können.

1. Versichern Sie nur die Stars Ihres Teams. Ein Ausfall unter den Topspielern kommt Sie am teuersten zu stehen: Zunächst einmal werden Sie geringere Zuschauerzahlen verzeichnen und die Durchschnittsstärke der Mannschaft sinkt. Und sollte sich ein Star etwa einen Kreuzbandriß von 24-wöchiger Genesungsdauer zugezogen haben, wird selbst dem sorglosesten Manager die Bedeutsamkeit des Ausfalls klar. Wenn der Star jedoch eine Versicherung besitzt, dann bekommen Sie wenigstens eine Ausfallentschädigung. Die Berechnungsgrundlagen hierfür sind der Versicherungstyp sowie das Spielergehalt.

Versicherungstyp	Anteil des Spielergehalts pro Woche
A	50 %
B	100 %
C	150 %
D	200 %


Ist ein Spieler so schwer verletzt worden, daß er gar nicht mehr spielen kann, also Invalide ist, zahlt die Versicherung die Summen in Monatsgehältern aus. Für die einzelnen Versicherungen sind das:

Versicherungstyp	Monatsgehälter des Spielers
A	3
B	6
C	9
D	12

Als besonders verletzungsgefährdet gelten Spieler, die oft in Zweikämpfe verwickelt werden - also Stürmer und Abwehrspieler. Auch prominente Mittelfeldspieler sind begehrte Angriffspunkte der gegnerischen Mannschaft. Torhüter werden dagegen höchstens mal von einer Grippe heimgesucht oder klagen über private Probleme.

2. Wenn Sie einen Spieler halten möchten, sollten Sie ihm rechtzeitig ein Angebot unterbreiten. Behalten Sie deshalb stets die Warnlampen im Auge: Die vierte Warnlampe der zweiten Reihe leuchtet auf, wenn der Vertrag von mindestens einem Spieler in vier oder weniger Monaten ausläuft. Diese Zeitspanne dürfte ausreichen, um Ihrem Schützling auch einen etwas niederiger dortieren Vertrag anzubieten. Sollte dieser dankend ablehnen, können Sie in Ruhe abwarten, bis sich sein Ärger über den geringen Betrag verzogen hat. Wenn Sie hingegen bis zum Ende der Laufzeit warten, geraten Sie unter Zugzwang: Wenn Ihr Angebot dann nicht hoch genug ist, wirft der resignierte Spieler die Flinte ins Korn und verläßt Ihren Verein.

3. Es hindert Sie übrigens niemand daran, auch schon sechs oder sieben Monate vorher in die Verhandlungen einzusteigen. So bleibt genügend Zeit, um die „Trotzphase" des unzufriedenen Spielers abzuwarten und ihn dann mit einem geringfügig höheren Betrag über den Tisch zu ziehen.

4. Mit Spielern, die in ihrer Leistung nachgelassen haben, sollten Sie hartnäckig verhandeln. Schließlich gibt es keinen Grund, dem Faulpelz mehr Geld auf sein Konto zu überweisen als unbedingt notwendig. Ködern Sie ihn zunächst mit einem Angebot, das um einiges unter seinen früheren Bezügen liegt. Falls er sich mit diesem „Almosen" nicht zufrieden geben, können Sie ihn später immer noch um den Finger wickeln. Die Chance auf Annahme einer Offerte steigt, wenn Sie gleichzeitig mit Prämien locken. Dabei handelt es sich um ein faires Geschäft: Der Spieler bekommt ein bescheidenes Fixum, kann sein Auskommen aber durch Leistung steigern. In den meisten Fällen zieht diese Masche - nur einige notorische „Grantler" werden u. U. sogar den Verein verlassen. Wohlgemerkt: Diese Taktik sollten Sie nur bei Spielern einsetzen, die Ihrer Meinung nach nicht mehr das Soll erfüllen.

5. Die Prämien sollten realistisch bemessen sein. Prüfen Sie mit Hilfe der Funktion „Möglichkeiten" in den „Statistiken", welche Tabellenplätze in dieser Saison noch erreicht werden können. Greifen Sie dabei vor allem auf die Aussagekraft der Button-Einstellungen **„DIE LETZTEN FÜNF SPIELE"** bzw. **„DIE LETZTEN ZEHN SPIELE"** zurück. Wenn Sie sich am 32. Spieltag auf dem 16. Platz befinden und eine üppige Meisterschaftsprämie springen lassen, werden sich die Spieler kaum noch ins Zeug legen. Eine Nichtabstiegsprämie könnte in diesem Fall jedoch wahre Wunder wirken ...
Je höher der eingestellte Schwierigkeitsgrad (Anzahl der Fußbälle in den „Grundeinstellungen"), desto höher sollten die Prämien bemessen sein. Da Ihre Mannschaft in diesen Modi wesentlich größere Leistungen erbringen muß, sollten Sie einen entsprechenden Anreiz schaffen. Als „Idealzustand" kann ein Verhältnis Gehalt:Prämie von 2:1 gelten. Ein Drittel des Einkommens sollten Ihre Spieler also mit Prämien bestreiten können.

6. Älteren Spielern (ab 35 Jahren) sollten Sie nur noch Verträge anbieten, die eine Laufzeit von höchstens 1-2 Jahren aufweisen. Differenzieren Sie hierbei zwischen den Spielertypen: Ein Stürmer mit 35 Jahren wird keine Bäume mehr ausreißen und die Mannschaft durch mangelhafte Kondition eher schwächen als stärken. Hingegen muß ein Torwart in diesem „biblischen" Alter noch längt nicht zum alten Eisen zählen - im Gegenteil: Die meisten Profi-Torwarte der Realität haben die magische 30er-Grenze weit überschritten.

Weitere Tips & Tricks, die mit dem Thema „Verträge" in unmittelbarem Zusammenhang stehen, finden Sie im Kapitel „Transfer".

In eigener Sache

Werbung

MODUS I II III

Neben den Stadion-Eintrittsgeldern stellt die Werbung Ihre wichtigste Einnahmequelle dar. Sie können die stolzgeschwellten Brustkästen Ihrer Mannen mit dem Logo eines zahlungskräftigen Sponsors versehen, Club-Schals und -fähnchen an die Fans verschachern oder einem Fernsehsender die Übertragungsrechte andrehen. Geschickte Manager schrauben durch das rechtzeitige Annehmen bzw. Ablehnen eines Angebots den Marktwert des Vereins mächtig in die Höhe und spielen verschiedene Interessenten gegeneinander aus. Desweiteren können Sie Werbung in eigener Sache betreiben und Ihr Image in der Öffentlichkeit aufpolieren.

Folgende Werbeträger stehen zur Verfügung:

Bandenwerbung

Rund um das Spielfeld wurden 14 Werbetäfelchen verteilt, die nur auf die Buchung eines Sponsors warten. Wenn Sie eines der Felder anklicken, werden unten rechts die entsprechenden Interessenten aufgeführt. Es ist durchaus möglich, daß eine der oben aufgeführten Firmen mehr als eine Bande mieten möchte. Daher kann ein und dasselbe Logo auch mehrmals im oberen Feld auftauchen.

Trikotwerbung

Die Shirts Ihrer Jungs können mit einem Firmen-Signet bedruckt werden.

Übertragungsrechte

Mehrere Fernsehsender konkurrieren um das Privileg, aus Ihrem Stadion top-exklusive Bilder in die Wohnzimmer der Nation übertragen zu dürfen.

So wird´s gemacht: Abschluß eines Vertrags mit einem Sponsor

1. Entscheiden Sie sich zunächst für die Art der Werbung

Bandenwerbung

Klicken Sie auf eines der 14 Felder im oberen Teil des Bildschirms

Trikotwerbung

Klicken Sie auf das Abbild des Spielers.

Übertragungsrechte

Klicken Sie auf die Grafik „TV-Gerät & Satellitenschüssel"

2. Im rechten unteren Feld wird der Werbepartner eingeblendet, der Ihnen den z. Zt. höchstdotierten Vertrag anbietet. Wenn Sie auch andere Angebote einsehen möchten, können Sie mit einem Klick auf die beiden roten Pfeile auf- und abwärtsblättern.

Wenn die Firma nicht an einer Buchung interessiert ist, wird die Meldung „Es liegt momentan kein Angebot vor ..." eingeblendet. Andernfalls sehen Sie an dieser Stelle die Höhe des Angebots und die Laufzeit.

ANNEHMEN

Der Button akzeptiert den Vorschlag des Unternehmens und vermietet die Werbefläche an diesen Kunden für den vereinbarten Zeitraum.

ABBRECHEN

Der Button stellt die Vertragsverhandlungen ein und kehrt zur Grundeinstellung zurück.

Am unteren Bildschirmrand können Sie sich informieren, wie sich die abgeschlossenen Verträge auf Ihre Gesamt-Einnahmen und -Ausgaben auswirken. Auch der Saldo aus diesen beiden Werten wird automatisch berechnet und ausgegeben.

Fan-Artikel

Fahnen, T-Shirts, Jogging-Anzüge, Kaffeetassen, Kugelschreiber und Feuerzeuge - all dieser Plunder kann mit dem Vereinswappen bedruckt werden. Die Artikel werden anschließend in Ihren Fanshops verkauft und sind ein nettes Zusatzgeschäft. Selbstverständlich hängt der Ab- und Umsatz in entscheidendem Maße vom Erfolg der Mannschaft ab. Kein Fan pappt stolz einen Vereinsaufkleber auf sein Auto, wenn „sein" Club gerade mit dem Abstieg zu kämpfen hat. Wenn der sportliche Erfolg also zu wünschen übrig läßt, werden Sie unter Umständen auf den teuer eingekauften Waren sitzenbleiben oder müssen sie zum halben Preis loswerden.

Wenn Sie aber zuversichtlich sind, daß Ihr Verein demnächst einen Sieg nach dem anderen davonträgt, dann sollten Sie kräftig investieren. Beim Anklicken des Icons erscheint der allseits beliebte Taschenrechner, wo Sie den gewünschten Betrag eintippen können. Für diesen Betrag werden Fan-Artikel aller Art bestellt,

und in einem bestimmten Zeitraum verkauft. Nach Ablauf dieser Frist wird eine Meldung eingeblendet, die Sie über Gewinn oder Verlust informiert.

Achtung: Wer Fanartikel verkaufen will, braucht - abhängig von der jeweiligen Liga - mehrere Fanshops, die Sie rechtzeitig in Auftrag geben sollten. Weitere Hinweise, ab wann Sie wie viele Fanshops besitzen müssen, finden Sie im Kapitel „Stadion".

Öffentlichkeitsarbeit

Unter diesem Stichwort sind alle Aktivitäten zusammengefaßt, die die Zusammenarbeit mit der Presse betreffen. Bei entsprechender Förderung der Öffentlichkeitsarbeit (engl. PR = Public Relations) können Sie das Ansehen Ihrer Mannschaft gehörig aufpolieren, was natürlich auch Ihre Sponsoren interessieren dürfte. Damit schafft man sich ein positives Image, glättet die Wogen nach Skandalen und Niederlagen und lockt vor allem die Fans in die Stadien. Mit dem Taschenrechner können Sie festlegen, wieviel Geld Sie in die Öffentlichkeitsarbeit stecken möchten.

Fan-Arbeit

Dies betrifft vor allem die Betreuung von Fanclubs und der treuesten Anhänger Ihres Clubs. Egal, ob Sie Autogrammstunden Ihres Verteidigers in einem Supermarkt organisieren oder ein Torwandschießen beim Jahrestreffen des örtlichen Fanclubs unterstützen - Fan-Arbeit lohnt sich vor allem in schlechten Zeiten, damit die Schlachtenbummler nicht womöglich das Interesse verlieren. Aber auch in Erfolgszeiten lohnt sich eine intensive Zusammenarbeit mit den Fans, um für volle Stadien zu sorgen.
Wenn Sie ein paar Mark für Ihre ergebensten und zahlungskräftigsten Gefolgsleute entbehren können, erwartet der Taschenrechner Ihre großzügige Spende.

Tips & Tricks

1. Steigen Sie nicht sofort bei Saisonbeginn auf die Angebote der Sponsoren ein. Nach den ersten gewonnenen Spielen sitzen die Schecks bei den PR-Managern lockerer. Allerdings kann diese Strategie auch gewaltig in die Hose gehen, wenn Ihre Mannschaft beispielsweise fünf Matches hintereinander verliert. Die Werbepartner wissen dann um die angespannte finanzielle Lage Ihres Clubs und sind mit Offerten zurückhaltender.

2. Die Höhe und Anzahl der Werbe-Angebote hängt von folgenden Faktoren ab:

Teamwert	0-100 Punkte
Erwarteter Gewinn	0-20 Punkte
Öffentlichkeitsarbeit	0-20 Punkte

Teamwert
Der Teamwert liegt zwischen 0 und 100 Punkten und setzt sich zusammen aus:

40 % Erfolge 0-100 Punkte
(berücksichtigt werden das aktuelle und das letzte Jahr)
20 % Stärke 0-100 Punkte
(läßt sich z. B. mit der Funktion „Stärken" feststellen)
40 % Tabellenplatz 0-100 Punkte

Die Punktzahlen für die „Erfolge" lassen sich leicht selbst errechnen:

Grundwert	10 Punkte
Teilnahme am UEFA-Cup	+ 10 Punkte
Teilnahme am Pokal der Landesmeister	+ 30 Punkte
Teilnahme am Pokal der Pokalsieger	+ 20 Punkte
Deutscher Meister	+ 10 Punkte
Sieger DFB-Pokal	+ 20 Punkte
Sieger UEFA-Cup	+ 15 Punkte
Sieger Pokal der Landesmeister	+ 30 Punkte
Sieger Pokal der Pokalsieger	+ 20 Punkte

Erwarteter Gewinn
Je positiver die Gewinn-Aussichten sind und je mehr Geld in die Öffentlichkeitsarbeit fließt, desto bessere Verträge werden Ihnen angeboten.

Werbeverträge sollten Sie grundsätzlich en bloc abschließen, da Sie sonst immer gleich hohe Beträge in die Öffentlichkeitsarbeit investieren müßten, um gute Konditionen zu erreichen. Stattdessen senken Sie die Ausgaben für PR-Maßnahmen, wenn keine Verhandlungen in der nächsten Zeit anstehen. Sobald sich die Laufzeit der wichtigsten Verträge dem Ende nähert, buttern Sie möglichst hohe Beträge in diesen Bereich. Unmittelbar danach sollten Sie die Sätze wieder nach unten korrigieren. Außerdem dient es der Übersichtlichkeit, wenn die Verträge mit Sponsoren im gleichen Zeitraum (z. B. September/Oktober) enden und sich nicht über das Jahr verteilen.

3. Wenn Sie eine schlechte Bilanz erwarten (d. h. Ihr Verein schließt mit einem Verlust ab), sollten Sie unbedingt vor dem letzten Spieltag längerfristige Werbeverträge eingehen. Nach Bekanntgabe der aktuellen Zahlen wird sich so mancher potentielle Sponsor zurückziehen oder sein Angebot nach unten korrigieren.

4. Beobachten Sie die Warnlampen! Wenn die mittlere Leuchte der oberen Reihe rot aufblinkt, sollten Sie schleunigst das „Werbung"-Icon anklicken. Denn dies bedeutet nichts anderes, als daß eine oder mehrere Werbeflächen unbelegt sind und somit weniger Geld in Ihre Vereinskassen fließt.

Sobald ein akzeptables Angebot vorliegt, greifen Sie am besten sofort zu. Auch Dialogboxen und Meldungen im Nachrichtenfenster informieren Sie über freie Werbeflächen.

5.Angenommen, Ihr Verein steigt von der 1. in die 2. Bundesliga auf. In diesem Fall ist es Ihnen erlaubt, den bestehenden Werbevertrag durch einen besseren zu ersetzen. Sie sind dann nicht mehr verpflichtet, die ursprünglich vereinbarte Laufzeit bis zum Vertragsende einzuhalten. Wenn Sie beispielsweise schon nach einem Jahr in eine höhere Liga wechseln, und der Vertrag eigentlich über zwei oder mehr Jahre läuft, hindert Sie nichts daran, diesen zu annulieren und einen komplett neuen Vertrag abzuschließen. Da der „alte" Sponsor wieder um die Rechte mitbieten kann, wird sein Angebot mit dem Wörtchen „Option" markiert.

6. Langfristige Werbeverträge oder Verlängerungs-Optionen sollten Sie nur akzeptieren, wenn das Angebot entsprechend hoch ist.

7. Bei DFB-Pokalspielen werden die Übertragungsrechte gesondert abgerechnet: Das Nachrichtenfenster informiert Sie über die zusätzliche Geldspritze, wenn Sie mit Ihrem Verein am DFB-Pokal teilnehmen.

8. Wenn Sie wissen möchten, welche Einnahmen Sie durch die Werbung erzielt haben, sollten Sie einen Blick in die „Statistik"-Funktion werfen und dort auf den Button „Kurven" klicken. Ein Liniendiagramm zeigt Ihnen die Entwicklung der Summen, die durch Trikots, Banden und Übertragungsrechte erzielt wurden.

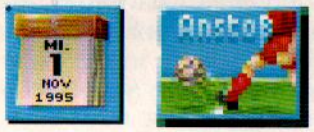
9. Wenn ein Werbevertrag mit Option ausläuft, wird Ihnen dies durch eine Meldung angekündigt. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, mit der Firma in Kontakt zu treten und über eine Verlängerung des Vertrages zu entscheiden. Zunächst wechseln Sie in die Funktion „Werbung" und überprüfen, bei welchem Sponsor der Hinweis „Option!!!" erscheint. Dazu bewegen Sie einfach den Mauscursor über die Banden. Wenn Sie das Logo gefunden haben, klicken Sie es mit der LMT an. Falls das Unternehmen den Vertrag nicht fortsetzen möchte, wird es von sich aus dankend ablehnen.

Zeigt sich die Firma gesprächsbereit, wird eine Dialogbox eingeblendet und Sie dürfen festlegen, ob die Zusammenarbeit weiterhin bestehen soll. Sollte Ihnen ein besonders guter Vertragsabschluß gelungen sein, werden Sie dem Angebot sicherlich zustimmen. Andernfalls klicken Sie einfach auf „NEIN".

Anpfiff

Der Spieltag

Klicken Sie mit der LMT auf den Kalender oder auf das Icon „Anstoß". Anschließend wird der nächste Spieltag gestartet, der sowohl aus Liga- als auch aus Pokalspielen bestehen kann.



Vor jedem Spieltag wird das sogenannte „Anstoß-Bild" eingeblendet, falls Sie es nicht mit einem Schalter deaktiviert haben (siehe Handbuch 2, Seite 78). Damit können Sie auf einen Blick feststellen, in welcher Liga bzw. in welchem Wettbewerb gekickt wird.

Was Sie im folgenden zu sehen bekommen, hängt im wesentlichen von den Einstellungen ab, die Sie im gleichnamigen Bildschirm vorgenommen haben. Im folgenden zeigen wir Ihnen, wie Sie sich Ihren ganz persönlichen Spieltag zurechtschneidern - mit soviel Entertainment wie möglich und soviel Information wie nötig.

Damit Ihnen kein entscheidendes Ereignis entgeht, sollten Sie den sogenannten „Hauptschalter für Übertragungen" (siehe Handbuch 2, Seite 76) aktivieren. Er sorgt dafür, daß Ihnen vor, während und nach jeder Begegnung allerlei Wissenswertes zum jeweiligen Spiel in übersichtlicher Form präsentiert wird.

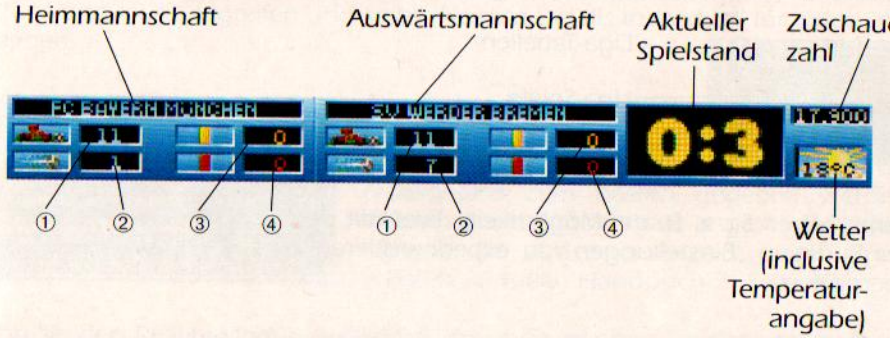
Wie lange ein Spieltag generell dauert, regelt ein Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 80) im Bildschirm „Einstellungen". Wird der Wert 0 eingestellt, laufen die Spiele so schnell wie möglich ab.

Mit benachbarten Schaltern legen Sie die Dauer einer Anzeige fest. Dies betrifft folgende Ereignisse:
- Erzielte Tore
- Torchancen
- Gelbe Karten
- Rote Karten bzw. Verletzungen

Auch die Zeitspanne zwischen einer Chancen-Anzeige und dem Ausgang der Chance definiert man bequem mit einem Hebel (siehe Handbuch 2, Seite 80).

Soll das Ergebnis nach einem Spiel länger eingeblendet werden, können Sie die Verzögerung per Schalter einstellen (siehe Handbuch 2, Seite 80).

Falls Sie den „Hauptschalter für Übertragungen" (siehe Handbuch 2, Seite 76) aktiviert haben, erscheint auf dem Bildschirm für jeden einzelnen Manager ein blauer Balken.



① Anzahl der Spieler auf dem Platz
② Anzahl der Tor-Chancen
③ Anzahl der gelben Karten
④ Anzahl der roten Karten

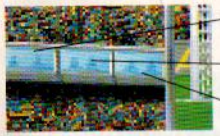
Auf dem Spieltag-Bildschirm können Sie während eines laufenden Spiels verschiedene Felder anklicken und auf diese Weise direkt ins Geschehen eingreifen. Sie müssen die Übertragung also nicht passiv über sich ergehen lassen, sondern dürfen Ihre vor dem Spiel getroffenen Entscheidungen jederzeit ändern, falls es die Situation erfordert.

TAKTIK
Der „Taktik"-Bildschirm öffnet sich, wenn Sie mit der RMT auf den Namen Ihrer Mannschaft im blauen Balken klicken. Die Änderungen, die Sie vornehmen, gelten ab sofort für den Rest des Liga- bzw. Pokalspiels.

AUFSTELLUNG
Auch die Aufstellung darf umbesetzt werden: Klicken Sie mit der LMT auf den Namen Ihrer Mannschaft. Dieser Bildschirm wird im übrigen automatisch eingeblendet, falls sich ein Spieler Ihres Teams verletzt oder wenn er nach einer roten bzw. rot-gelben Karte des Feldes verwiesen wird. Beachten Sie bitte, daß die „Automatische Aufstellung" (AA, siehe Kapitel „Aufstellung") während des Spieltages keinen Einfluß hat.
Weitere Informationen finden Sie in der Rubrik „Auswechslung".

Die VIP-Loungen

Links neben der Anzeige-Tafel entdecken Sie drei VIP-Loungen, die ebenfalls bestimmte Funktionen aufrufen, sobald sie mit der LMT angeklickt werden.



Damit haben Sie z. B. die Möglichkeit, „live" mit den verschiedenen Schaltern in der Funktion „Einstellungen" zu experimentieren und das Ergebnis sofort zu überprüfen.

Die Tastenbelegung

Oft ist es praktischer, eine Taste zu betätigen als den Mauscursor über den Bildschirm zu bewegen.

P .....Pause
Ein weiterer Druck auf die „P"-Taste setzt den Spieltag fort
S .....Funktion „Liga-Spiele"
T .....Funktion „Liga-Tabellen"
Leertaste .....Funktion „Einstellungen"

Der Reality-Modus

Dies ist die wohl wichtigste und umfangreichste Neuerung des BMH gegenüber seinem Vorgänger. Der Reality-Modus berechnet jede einzelne Spielminute aufgrund der aktuellen Situation und berücksichtigt dabei u. a. das Leistungsvermögen der einzelnen Spieler sowie die Fähigkeiten des gesamten Teams. Wie in der Realität gleicht kein Match bzw. Spielzug dem anderen. Im Reality-Modus können Sie das aktuelle Geschehen auf dem Platz anhand der animierten Spieler-Figürchen beobachten.

Der aktivierte Generalschalter (siehe Handbuch 2, Seite 75) sorgt dafür, daß zukünftig bei jedem Spiel entscheidende Torszenen gezeigt werden. Dies setzt voraus, daß bei mindestens einer Mannschaft das „Kamera"-Icon eingeschaltet wurde (siehe Kapitel „Mannschafts-Info"). Wenn Sie nichts anderes festgelegt haben, werden zumindest die Matches Ihres Teams eingeblendet. Gleichzeitig können Sie bei den Funktionen „Aufstellung" und „Taktik" (siehe dort) auf alle Buttons und Icons zugreifen und selbst kleinste Details individuell für jedes Spiel festlegen.

Als besonderen Service dürfen Sie die Ausführungen eines Sportreporters live auf dem Bildschirm verfolgen, die auf der Anzeigetafel zum besten gegeben werden. Wie lange die Kommentare angezeigt werden, hängt - Sie ahnen es bereits - von einem Schalter ab (siehe Handbuch 2, Seite 80).

Wenn Sie den Reality-Modus eingeschaltet haben, können Sie optional auch die Rückennummern der Spieler einblenden lassen (siehe Handbuch 2, Seite 75). Diese Einstellung ermöglicht es Ihnen, das Verhalten jedes einzelnen Kickers zu beobachten.

Falls Sie es ganz spartanisch mögen, schalten Sie einfach den Reality-Modus, sämtliche Übertragungen und die Sportschau aus: Dann informiert Sie nur noch eine Minutenanzeige über den Verlauf des Spieltages. Falls Ihnen auch das noch nicht schnell genug geht, können Sie die Minutenanzeige ebenfalls vom Bildschirm verbannen. Das funktioniert mit dem nachträglich eingefügten Schalter O7, den Sie auf AUS (rotes Lämpchen leuchtet) stellen müßten.

Die Chancenverteilung

Anhand dieser Anzeige können Sie jederzeit verfolgen, welche Mannschaft sich wann einen Vorteil erspielt und wie weit die Spieler in die gegnerische Hälfte eindringen. Der hin- und herwandernde Ball zeigt, ob sich das Leder bedrohlich dem Strafraum eines Team nähert oder ob sich das Geschehen auf das Mittelfeld konzentriert. Im Verlauf eines Spiels ergeben sich sicherlich mehrere Torchancen, die jeweils auf der Anzeigentafel zu sehen sind.

Damit die Chancenverteilung angezeigt wird, müssen Sie ein Hebelchen umlegen (siehe Handbuch 2, Seite 75).

Das Tempo des sogenannten „rollenden Balles" bestimmen Sie mit einem Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 80).

Wenn diese Anzeige nach jedem Treffer ein kurzes Päuschen einlegen soll, können Sie die Länge dieser Unterbrechung mit einem Schalter festlegen (siehe Handbuch 2, Seite 80).

Auswechslung

Wenn es Ihnen nötig erscheint, einen Ihrer Kicker während des Spiels auszuwechseln, klicken Sie mit der LMT auf den Namen Ihrer Mannschaft im blauen Balken. Nun wird der Aufstellungs-Bildschirm eingeblendet, auf dem Sie die Auswechslung vornehmen können. Allerdings können nur die Reserve-Spieler eingewechselt werden.
Bitte beachten Sie, daß die maximale Anzahl der Wechsel von der Einstellung eines Schalters (siehe Handbuch 2, Seite 79) abhängt. An diese Festlegung halten sich übrigen auch alle anderen Mannschaften. In der Realität dürfen bei Punkt- oder Pokalspielen maximal zwei Spieler im gesamten Spielverlauf (inklusive Verlängerung) eingewechselt werden.
Die Meldung, daß eine Auswechslung vorgenommen wurde, kann unterschiedlich lange auf dem Bildschirm eingeblendet werden. Näheres regelt der dazugehörige Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 80).
Der Aufstellungs-Bildschirm wird automatisch geöffnet, wenn einer Ihrer Spieler

verletzungsbedingt oder aufgrund einer roten/rot-gelben Karte den Platz verlassen muß.
Sollten Sie die automatische Aufstellung (AA) aktiviert haben, wird diese während eines Spieltages nicht berücksichtigt.

Was nach dem Spiel mit der Aufstellung geschieht, hängt davon ab, ob die automatische Aufstellung ein- oder ausgeschaltet ist. Falls Sie das Icon in den Automatikeinstellungen (siehe Kapitel „Grundeinstellungen") deaktiviert haben, sorgt der BMH für geordnete Verhältnisse: Alle verletzten oder gesperrten Spieler fliegen postwendend aus der Stamm-Elf. Vor dem nächsten Spiel lohnt sich deshalb ein prüfender Blick in die Aufstellung, da sich u. U. dramatische Veränderungen ergeben haben könnten, die eine manuelle Umstellung erforderlich machen.

Wenn die AA aktiv ist, kümmert sich der BMH nach einem Match selbsttätig um die optimale Bestückung Ihres Teams.

Wichtige Einstellungen

Mit der Funktion „Einstellungen" können Sie Details bezüglich der Übertragung von Liga- und Turnier-Spielen festlegen. Bitte beachten Sie, daß der dafür zuständige Hauptschalter unbedingt aktiviert sein muß - ansonsten werden während des Spiels keinerlei weitergehende Informationen angezeigt. Im einzelnen können Sie folgende Funktionen beeinflussen:

Sobald eine gelbe Karte zugesprochen wird, zeigt der BMH dieses Ereignis an. Diese generelle Einstellung läßt sich mit zwei weiteren Schaltern differenzieren: Auf Wunsch können die gelben Karten bei Mannschaften angezeigt werden, bei denen in der „Mannschafts-Info" (siehe gleichnamiges Kapitel) das Icon „KAMERA" bzw. „KOPFHÖRER" aktiviert wurde. Letzteres dürfen Sie auch für den Fall einer roten Karte einstellen (siehe Handbuch 2, Seite 76).

Nach einer Torchance, nach dem Spiel-Ende bzw. nach einer Torwart-Animation kann der BMH optional einen Tastendruck abwarten (siehe Handbuch 2, Seite 76).

Bei Mannschaften mit einem aktivierten **„KOPFHÖRER"** (siehe „Mannschafts-Info") sollen alle Torchancen eingeblendet werden. Dieser Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 76) erweist sich als nützlich, wenn Sie sich nicht mit der Anzeige von gefallenen Toren begnügen möchten.

Der Animationen-Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 78) definiert das Ausmaß der Animationen:

0 Es werden keine animierten Spielszenen angezeigt.
1 Die Spielszenen beschränken sich auf Standard-Situationen (Eckball, Freistoß, Elfmeter)

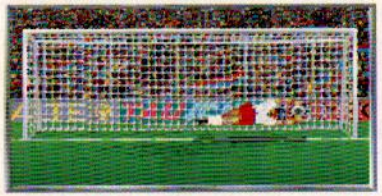
Auch die Verzögerung, d. h. das Tempo der Grafik, läßt sich mit einem Schalter festlegen.

Die Geschwindigkeit der sogenannten „Groß-Animation", also die Darstellung besonders wichtiger Ereignisse (Eckbälle, torgefährliche Schüsse etc.), können Sie mit einem weiteren Hebel definieren (siehe Handbuch 2, Seite 79).

Auf der gleichen Seite wird ein weiterer hilfreicher Schalter genannt: Wenn Sie den Ball nur schwer zwischen all den Pixelfüßchen der Spieler erkennen können, empfiehlt sich die Justierung der Ballfarbe. Wählen Sie unter folgenden Farbtönen:

0 Standard-Einstellung (schwarz/weiß)
1 **Rot**
2 **Gelb**
3 **Orange**

Torwart-Animationen



Zu den wichtigsten Anzeigen zählen die Torwart-Animationen (Torhüter hechtet nach dem Ball, der sich bedrohlich den Maschen nähert). Wenn Sie auf die Darstellung der Szenen verzichten möchten, können Sie diese mit dem dazugehörigen Schalter komplett deaktivieren (siehe Handbuch 2, Seite 78). Bei eingeschalteter Animation läßt sich deren Geschwindigkeit mit einem benachbarten Schalter regeln.

Wenn Sie eine Pause nach jeder Torwart-Szene einlegen möchten, sollten Sie deren Länge mit einem Schalter festlegen (siehe Handbuch 2, Seite 80).

Wer hat Angst vorm „Schwarzen Mann": Alles über Schiedsrichter

Stellen Sie sich hinsichtlich der Taktik nicht nur auf die gegnerische Mannschaft ein, sondern berücksichtigen Sie auch den Schiedsrichter. Der BMH verwaltet insgesamt 50 Unparteiische, die teils der Realität und teils der Phantasie der Programmierer entstammen. Auch einige Prominente tummeln sich unter den Schiris - achten Sie doch mal bewußt auf die Namen. Die Qualität der Schiedsrichter läßt sich an zwei Merkmalen festmachen, die zu Beginn eines Spiels angezeigt werden.

Der erste Faktor betrifft die Aufmerksamkeit und Kompetenz des „schwarzen Mannes". Ist er immer am Ball? Beobachtet er genau das Spielgeschehen, oder läßt er sich leicht ablenken?

Mäßig, Durchschnittlich, Gut, Sehr Gut

Bei einem mäßigen Schiedsrichter wird beispielsweise die Abseitsfalle zu einem höchst riskanten Abenteuer. Hingegen kann sich diese Taktik bei sehr guten Schiris durchaus lohnen, weil jeder Angriff der anderen Mannschaft bereits im Keim erstickt wird.

Das zweite Kriterium umfaßt den Ermessungsspielraum eines Schiedsrichters. Trotz eines umfangreichen Regelwerks werden vor allem Regelvorstöße von verschiedenen Referees völlig unterschiedlich beurteilt: Ist das obligatorische „Meckern" nach einer fragwürdigen Entscheidung Gelb wert, ahndet man es mit Rot oder erachtet es der Schiedsrichter als Lapalie? Ebenso verhält es sich mit liebevollen Checks und anderen Umgangsformen im Profi-Fußball.

Läßt alles durchgehen, Großzügig, Kleinlich, Pfeift alles

Aus dieser Abstufung wird deutlich, wie man sich verhalten sollte:
Ein gutmütiger Schiedsrichter drückt auch bei herzhaften Regelverstößen noch beide Augen und sämtliche Hühneraugen zu. Daher können Sie ruhig eine etwas offensivere Spielweise wählen.
Der Typ „Pfeift alles" stellt ein enormes Risiko dar: Jede Kleinigkeit wird geahndet, und selbst bei kleineren Verstößen holt er sein rotes Pappkärtchen aus der Tasche. Reagieren Sie sofort, und lassen Sie Ihre Jungs lieber etwas defensiver

spielen. Nehmen Sie Leute, die bereits verwarnt wurden, aus dem Team und ersetzen Sie sie durch ungefährdete Akteure.
Entscheidend ist auch die Anzahl der Ausrufezeichen, die Sie in der Taktik hinter „WICHTIG" gesetzt haben. Dies beeinflußt die „Härte" in der Spielweise Ihrer Mannschaft, so daß Sie sich über eine Häufung an gelben und roten Karten nicht zu wundern brauchen. Gegebenenfalls müssen Sie diese Einstellung also verringen.

Wenn Sie im Eifer des Gefechts regelmäßig die Daten eines Schiedsrichters zu Beginn eines Spiels verpassen, sollten Sie mit einem Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 80) die Dauer dieser Anzeige erhöhen.

Mehr Komfort während eines Spieltags

Mit der Anzeige „Spielart und Gegner", das sich in der Menüleiste verbirgt (siehe dort), sehen Sie auf einen Blick, welches Spiel auf dem Programm steht und gegen wen Sie antreten. Oft ist es recht praktisch, wenn man vor dem unmittelbaren Anpfiff noch einmal über die Art der Liga bzw. den Wettbewerb (UEFA-Cup, DFB-Pokal etc.) informiert wird. Zu diesem Zweck aktivieren Sie im Menü „Einstellungen" das sogenannte „Anstoßbild" (siehe Handbuch 2, Seite 78).

Wenn Sie auch während des Spiels über die Resultate anderer Vereine immer optimal informiert sein möchten, empfiehlt sich ein Blick auf die Liste in Handbuch 2, Seite 73/74. Die Schalter im Bildschirm „Einstellungen" sind für folgende Aktionen zuständig:

Halbzeitergebnisse
Endergebnisse
Ergebnisse in der Sportschau

Bei Ligaspielen kann zusätzlich nach einem Match die aktuelle Tabelle eingeblendet werden.

Bundesliga
2. Bundesliga

Regionalliga A
Regionalliga B
Oberliga
DFB-Pokal
UEFA-Pokal
Landesmeister-Pokal
Pokal der Pokalsieger
Weltmeisterschaft
WM-Qualifikation
Europameisterschaft
EM-Qualifikation
Supercup
Verlegte Spiele
Freundschaftsspiele
Hallenturniere
Englische Liga
Italienische Liga
Spanische + Französische Liga

Abweichungen:
- Bei einigen Turnieren (DFB-, UEFA-, Landesmeister-Pokal, Pokal der Pokalsieger) wird anstatt der Tabelle die Auslosung angezeigt.
- Bei Europa- bzw. Weltmeisterschaft können Sie optional die Auslosung der Vorrunden anzeigen lassen.
- Bei den folgenden Turnieren werden natürlich keine Tabellen bzw. Auslosungen eingeblendet: Supercup, verlegte Spiele, Freundschaftsspiele, Hallenturniere.

Heim- und Auswärtsspiele

Ein Phänomen ist und bleibt die Tatsache, daß Mannschaften vor heimischer Kulisse grundsätzlich „besser" spielen als bei Auswärtseinsätzen. Toto-Spieler wissen, daß eine 2 auf dem Tipp-Zettel wesentlich seltener auftritt als eine 1. Dies sollten Sie ausnutzen: Nicht umsonst liefert der BMH standardmäßig verschiedene Grundaufstellungen mit, die jeweils nur für Auwärts- oder Heimspiele gedacht sind. Beim Publikum spricht man oft vom „12. Mann" - eine zusätzliche Verstärkung, die manche Spieler zu wesentlich größeren Leistungen beflügelt. Entscheiden Sie sich für eine wesentlich offensivere Aufstellung - sowohl was die Besetzung der Positionen als auch die Ausrichtung auf dem Platz (Laufarbeit, Kampfkraft, etc.) betrifft. Des weiteren müssen Sie auch die Taktik darauf abstimmen, die ebenfalls etwas offensiver gewählt werden darf.

Gesellschaftsspiele

Der Mehrspieler-Modus

Wer behauptet, daß Computerspiele einsam machen, kennt den Mehrspieler-Modus des BMH noch nicht: In geselliger Runde wetteifern bis zu vier Manager um UEFA-Cup-Plätze und den Posten des Bundestrainers. Wenn an Ihren BMH-Spielen mindestens zwei Personen teilnehmen, sollten Sie sich die folgenden Zeilen unbedingt zu Gemüte führen.

Bei den Grundeinstellungen können Sie von Anfang an bestimmen, wie viele Spieler sich beteiligen möchten. Wenn im Laufe einer BMH-Karriere noch ein weiterer Manager einsteigen möchte, melden Sie ihn mit der Funktion „Neuer Spieler" an.

Der Schwierigkeitsgrad gilt für sämtliche Mitspieler, ebenso wie die Schalter-Positionen in der Funktion „Einstellungen". Allerdings darf jeder Spieler das Design seines Hauptmenüs individuell festlegen

Anstoß

Um die Bevorzugung eines Managers zu verhindern, wird vor jedem Spieltag per Zufall bestimmt, wer als erster seine Entscheidungen treffen darf. Andernfalls würde ein Spieler zu sehr bevorzugt werden: Unter anderem könnte ein „Gegner" seine Taktik, das Training und die Aufstellung stets auf die Einstellungen seines Vorgängers abstimmen.

Manchmal ist es ganz nützlich, wenn man als Manager selbst dann ins Spielgeschehen eingreifen kann, wenn die eigene Mannschaft kein Match bestreiten muß. Dafür ist ein eigener Schalter zuständig (siehe Handbuch 2, Seite 76). Wird die Grundeinstellung beibehalten, wird der Mitspieler übergangen, falls er am nächsten Spieltag (z. B. aufgrund DFB-Pokal, Supercup, Hallenturnier etc.) nicht beteiligt ist.

Freundschafts-Spiele

Im Mehrspieler-Modus können sich die Manager gegenseitig Freundschaftsspiele anbieten.
- Wenn ein Manager eine Mannschaft anklickt, die von keinem seiner Mitspieler geführt wird, verhält sich der BMH wie im Solo-Modus.
- Wird jedoch die Mannschaft eines Mitspielers angeklickt, muß dieser erst noch seine Zustimmung zu diesem Freundschaftsspiel geben. Dafür erhält er eine Prämie, die in den Dialogboxen angezeigt wird.

Kredit-Aufnahme

Wenn ein Mitspieler bei Ihnen einen Kredit aufnehmen möchte, können Sie dies nicht verhindern. Es erfolgt keine Abfrage, ob Sie dem Kredit zustimmen oder nicht.

Zeitbeschränkung im Mehrspieler-Modus

Hält Ihr Mitspieler mal wieder den gesamten Betrieb auf, weil er sich bei seinen Transfers, Werbe-Geschäften und Stadion-Aktionen zu viel Zeit läßt? Das muß nicht sein! Mit einer Einstellung (siehe Handbuch 2, Seite 79) wird eine Zeitvorgabe festgelegt, die für alle Manager gleiche Bedingungen schafft und zudem verhindert, daß durch „Schlafmützen" ermüdende Pausen entstehen.
Der eingestellte Wert repräsentiert die Anzahl der Minuten, die jeder Manager für seine Aktionen nutzen darf:

0 Unendlich (Standard-Einstellung)
1 bis 9 Anzahl der Minuten

Bei aktivierter Zeitbeschränkung wird am oberen Bildschirmrand ein anfangs grüner Balken eingeblendet, der die zur Verfügung stehende Frist darstellt und langsam immer kürzer wird. Dabei ändert sich die Farbe (grün => gelb => rot), je weiter sich der Balken dem linken Monitorrand nähert. Ist die Zeit abgelaufen, wird JEDE Aktion erbarmungslos abgebrochen und der nächste Spieler ist an der Reihe bzw. der nächste Spieltag wird angepfiffen.

Nix wie ran!

Die Sportschau

Die Ereignisse eines Spieltages werden in der Sportschau noch einmal zusammengefaßt und ggf. durch zusätzliche Informationen ergänzt. Je nach Einstellung fällt die Berichterstattung eher oberflächlich oder sehr detailliert aus.

Die Sendung wird nur ausgestrahlt, wenn Sie den „Sportschau-Generalschalter" (siehe Handbuch 2, Seite 77) aktiviert haben.

Sobald das „Intro-Bild" (Vater und Sohn sitzen in entspannter Position vor dem TV-Gerät) eingeblendet wird, klicken Sie einmal mit der LMT. Anschließend werden Ihnen - abhängig von den getroffenen Einstellungen - die gewünschten Spiele der deutschen und europäischen Ligen präsentiert, inklusive Angaben zum Endergebnis, gelben und roten Karten, Verletzungen und Auswechslungen. Bei der ausführlichsten Fassung der Sportschau können gar bis zu neun Spiele „live" (d. h. im Reality-Modus) übertragen werden.

Die Zeitleiste

Auf Wunsch wird zusätzlich eine Zeitleiste eingeblendet, die nochmals alle Ereignisse zusammenfaßt. Das Tempo des Balkens läßt sich im übrigen mit einem Schalter regeln (Näheres dazu unter der Überschrift „Wichtige Einstellungen").

Die Symbole zeigen Ihnen, was in jeder einzelnen Minute auf dem Platz passiert ist.

- **Tor**
- **Torchance**
- **Gelbe Karte**
- **Rote Karte**
- **Rot-/gelbe Karte**

Die Elf des Tages

Auf Wunsch wählt das Programm die sogenannte „Elf des Tages" aus. Das sind die elf besten Spieler eines Spieltages, die sich mit besonderen Leistungen hervorgetan haben. Neben dem Spielernamen wird auch der Verein angezeigt. Sollte ein Name öfters in dieser „Hall of Fame" auftauchen, können Sie ruhig mal über einen eventuellen Transfer nachdenken - schließlich kann man gute Leute immer gebrauchen ...

Wenn Sie das Icon des Vereins mit der LMT anklicken, werden zusätzliche Daten zu diesem Spiel eingeblendet (Zuschauerzahlen, gelbe und rote Karten).

Wichtige Einstellungen

In der Funktion „Einstellungen" können Sie festlegen, wie umfangreich die Sportschau über die Ereignisse eines Spieltages berichtet. Nähere Informationen zu den einzelnen Schaltern finden Sie im Handbuch 2 auf Seite 77.
Unter anderem dürfen Sie einstellen, ...

... ob überhaupt eine Sportschau angezeigt wird
... ob das Intro-Bild eingeblendet wird
... ob ein Balken den zeitlichen Verlauf des Matches anzeigen soll
... ob sich die animierten Spielerfiguren auf dem Platz tummeln
... ob Sie die Ergebnis-Tafeln anschauen wollen
... ob Sie die „Elf des Tages" sehen möchten
... ob eine Spieltag-Übersicht eingeblendet werden soll

Mit der vierten Schalter-Spalte bestimmen Sie, welche Wettbewerbe in der Sportschau behandelt werden. Eine detaillierte Übersicht dieser Hebelchen finden Sie in Handbuch 2 auf den Seiten 73 und 74.

Des weiteren können Sie die Anzahl der Übertragungen im Rahmen der Sportschau mit dem dazugehörigen Schalter (siehe Handbuch 2, Seite 78) festlegen. Der Hebel beeinflußt die Anzeige von Auslosungen und Ergebnissen innerhalb der Sportschau, die Zeitleiste bei Spielen sowie die Anzahl der Animationen.

Tips & Tricks

Nutzen Sie die Sportschau zur Beobachtung Ihrer nächsten Gegner: Anhand der Zeitleiste läßt sich z. B. gut abschätzen, in welcher Phase es zu Einbrüchen in der Leistung kommt. Läßt die Leistung in der zweiten Spielhälfte deutlich nach, liegt dies oft an mangelnder Kondition oder an einer unglücklich gewählten Fore-Checking-Einstellung. Wurden hingegen in den ersten Minuten auffallend viele Tore erzielt oder zumindest Torchancen herausgearbeitet, können Sie zu Beginn eher defensiv spielen und so den Gegner ermüden. Anschließend schwört man seine Mannschaft durch eine geänderte Aufstellung und eine offensivere Taktik auf eine Überrumpelung des gegnerischen Clubs ein.

Nach allen Regeln der Kunst

Ligen und Wettbewerbe

Wir gehen einmal davon aus, daß ein BMH-Käufer über die Fußball-Regeln zumindest grob Bescheid weiß. Falls nicht, hält der Buchhandel ein breites Sortiment an entsprechender Literatur bereit. Schwieriger wird es schon, wenn es um die detaillierten Austragungsmodi der nationalen und internationalen Wettbewerbe geht. Aus diesem Grund präsentieren wir Ihnen hier in komprimierter Form, welches System dem BMH zugrunde liegt. Sie erfahren Sie u. a., warum Ihr Verein in der einen Liga als Zweiter aufsteigt, während er ein andermal noch mindestens ein weiteres Jahr in seiner angestammten Klasse verbleiben muß.

Der BMH ist in der Lage, neun maßgebliche Fußball-Ligen zu verwalten. Im einzelnen sind dies:

Deutsche Ligen	1. Bundesliga	18 Mannschaften
	2. Bundesliga	20 Mannschaften
	Regionalliga Gruppe A	18 Mannschaften
	Regionalliga Gruppe B	18 Mannschaften
	Oberliga	16 Mannschaften
Europäische Ligen	England	12 Mannschaften
	Italien	12 Mannschaften
	Frankreich	12 Mannschaften
	Spanien	12 Mannschaften

Des weiteren führt der BMH in seinen Listen ca. 180 andere Vereinen aus aller Welt, wobei deren Spieler aber nicht explizit berechnet werden. In den Gehaltslisten dieser Mannschaften tummeln sich über zweieinhalbtausend Spieler.

Einmal um die ganze Welt: Internationale Wettbewerbe

Detaillierte Werte (Kondition, Technik, Moral usw.) werden nur für Mannschaften aus Deutschland, England, Frankreich, Italien und Spanien verwaltet. Bei internationalen Wettbewerben - insbesondere bei UEFA-Cup, Pokal der Landesmeister, Pokal der Pokalsieger, EM und WM - werden die betroffenen Teams (andere europäische Clubs und Nationalmannschaften) mit einer kurzen Beschreibung bewertet. Zur leichteren Einschätzung Ihrer Gegner listen wir hier alle möglichen Aussagen und die entsprechende Durchschnitts-Stärke auf:

Ohne Chance	65	Durchschnitt	80
Sehr gut	71	Gut	83
Schwach	75	Sehr gut	86
Mäßig	77	Weltklasse	90

Hart aber herzlich: Die Karten-Regeln

Regelverstöße werden - je nach Schwere des Vergehens - mit einer Verwarnung oder einem Platzverweis geahndet. Die Verwarnung erfolgt mit einer gelben Karte, wobei es im Ermessen des Schiedsrichters liegt, was bereits „gelb-würdig" ist und was noch zu den guten Sitten des Fußball-Spiels zählt. Der Verwarnte darf jedoch auf dem Platz bleiben und weiterspielen. Wird einem Spieler die zweite gelbe Karte im selben Match gezeigt, spricht man von einer rot-gelben Karte, was einen Platzverweis zur Folge hat. Gleiches gilt für die rote Karte, die aber nur in eklatanten Fällen zugesprochen wird (vor allem wegen unsportlichem Verhalten, z. B. Anspucken eines anderen Spielers oder Wegschlagen des Balls nach einem Pfiff des Schiedsrichters). Sollten sich die Verstöße häufen, wird hart durchgegriffen: Nach jeweils fünf, zehn und fünfzehn gelben Karten wird eine Sperre für das nächste Spiel erteilt.

Diese Regelung gilt im übrigen immer nur innerhalb eines einzigen Wettbewerbs. Bei Turnieren im Rahmen des DFB-Pokals, UEFA-Cups, bei Hallenturnieren oder bei der WM bzw. EM werden die Verstöße gesondert geahndet und stehen mit den Ligen in keinem Zusammenhang. Im Gegensatz

dazu werden die Karten bei den Wettbewerben nicht kumuliert; stattdessen hat der Spieler nach einer Sperre „nur" eine gelbe Karte auf dem Konto.

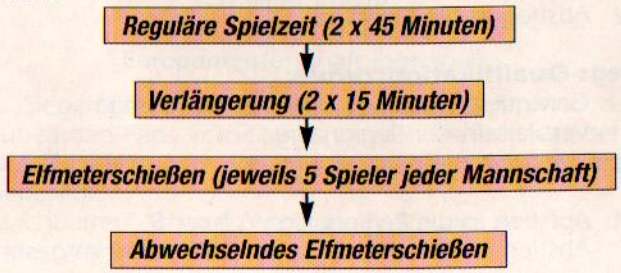
In einer Vielzahl von Bildschirmen informiert Sie der BMH über die Vergehen Ihrer Mannschaft:

- Wie viele Karten jeder Ihrer Schützlinge bereits kassiert hat, können Sie anhand des Datenblattes A feststellen (siehe Kapitel „Die Datenblätter").
- In welchem Spiel-Stadium Ihre Kicker Gelb bzw. Rot gesehen haben, läßt sich aus der Minuten-Statistik (Funktion „Statistik") ersehen.
- Mittels der „Fairplay"-Tabelle kann man ermitteln, wie viele gelbe und rote Karten das gesamte Team in dieser Saison eingeheimst hat.
- Während eines Spiels zeigen zwei Felder in einem blauen Balken (siehe Kapitel „Der Spieltag") die aktuelle Zahl der Verwarnungen und Platzverweise.
- Die Sportschau liefert Infos im Rahmen der „Elf des Tages" (Mannschafts-Icon anklicken!). Des weiteren werden zu den eingestellten Begegnungen bei jedem Team die Spielminute und der Gelb-/Rot-Sünder eingeblendet, die auch im sogenannten Balken zu sehen sind.

Treffer - versenkt: Das Elfmeterschießen

In den Runden eines Wettbewerbs, bei denen unbedingt eine Entscheidung herbeigeführt werden muß und es nach nach Ablauf der regulären Spielzeit und einer Verlängerung immer noch Unentschieden steht, ordnet der Schiedsrichter das nervenaufreibende Elfmeterschießen an. Jeweils fünf Spieler beider Mannschaften dürfen abwechselnd einen Elfmeter ausführen. Falls nach fünf Durchgängen kein Sieger feststeht, wird solange abwechselnd ein Elfmeter getreten, bis ein Verein mindestens ein Tor mehr als der Gegner erzielt hat.

So wird gespielt:



Die Deutsche Bundesliga

Beim deutschen Liga-System gibt es eine Hin- und Rückrunde (jeweils 17 Spiele), so daß jede Mannschaft jeweils zwei Mal gegen einen der anderen Verein spielt. Des weiteren wechselt nach der Hinrunde das Heimrecht; dadurch kommt jedes Team einmal in den Genuß der heimischen Fankulisse. Der Sieger einer Partie bekommt 2 Punkte, der Verlierer geht hingegen leer aus. Bei einem Unentschieden kassiert jede Mannschaft einen Punkt. Die englischen Ligen ermitteln Meister und Absteiger nach einem ähnlichen Prinzip, jedoch erhält das siegreiche Team satte 3 Punkte gutgeschrieben.
Jede Mannschaft besteht zu Ihrer Karriere aus 20 Spielern, während bei den europäischen Teams insgesamt 15 Akteure den Kader bilden.
Am Ende der Bundesliga-Saison (34. Spieltag) wird abgerechnet: Die Plazierung entscheidet über den Verbleib in einer Liga, kann jedoch auch den Auf- bzw. Abstieg bedeuten.

1. Bundesliga

1. Platz	Deutscher Meister
2. - 5. Platz	Teilnahme am UEFA-Cup-Wettbewerb
16.-18. Platz	Abstieg in die 2. Bundesliga

2. Bundesliga

1. - 3. Platz	Aufstieg in die 1. Bundesliga
17. - 20. Platz	Abstieg in die Regionalliga A bzw. B

Regionalliga A bzw. B

1. Platz	Garantierter Aufstieg in die 2. Bundesliga
2. + 3. Platz	Teilnahme an der Aufstiegs-Qualifikationsrunde
17. + 18. Platz	Abstieg in die Oberliga

Nach Aufstiegs-Qualifikationsrunde:

1. + 2. Platz	Garantierter Aufstieg in die 2. Bundesliga
3. + 4. Platz	Verbleib in der Regionalliga

Oberliga

1. - 4. Platz	Aufstieg in die Regionalliga A bzw. B
14. - 16. Platz	Abstieg in die Landesliga (im BMH nicht vorgesehen!)

Am Ende der Saison wird eine Anzeige eingeblendet, die Sie über die Auf- und Absteiger in den einzelnen Ligen informiert. Denken Sie daran, daß Sie in diesem Fall auch die Werbesummen neu festlegen müssen.

Wichtige Hinweise:
1. Die Landesliga und alle untergeordneten Ligen werden nicht verwaltet.
2. Innerhalb der europäischen Ligen (England, Italien, Frankreich, Spanien) steigen keine Mannschaften auf bzw. ab.
3. Aus der Oberliga kann Ihr Verein nicht mehr absteigen.

Informieren Sie sich in folgenden Funktionen über die Resultate und Spiele der Bundesliga:
„Erfolge", Diagramm „Meisterschaft"
„Statistik", Button „Möglichkeiten"
„Ligaspiele"
„Liga-Tabellen"

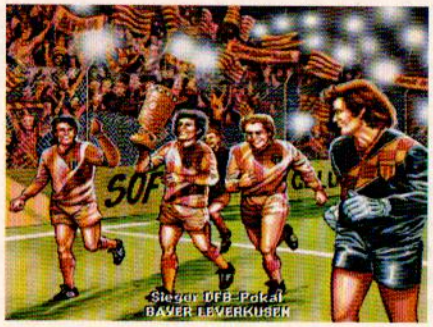
Cup der guten Hoffnung: Die Wettbewerbe

Neben dem harten Liga-Alltag erwarten Ihre Mannschaft auch noch zahlreiche Wettbewerbe, die zusätzlich absolviert werden wollen. Jedes Turnier hat seine Eigenheiten, auf die wir im folgenden genauer eingehen. Im Laufe Ihres Manager-Daseins finden folgende Ereignisse statt:

DFB-Pokal
Pokal der Pokalsieger
Pokal der Landesmeister
UEFA-Cup
Super-Cup
Hallenturniere
Weltmeisterschaft (optional)
Europameisterschaft (optional)

Wenn Sie das „Siegerbild" (Mannschaft trägt freudestrahlend den jeweiligen Pokal an den jubelnden Fans vorbei) nach jedem Wettbewerb sehen möchten, sollten Sie in den Einstellungen den entsprechenden Schalter aktivieren (siehe Handbuch 2, Seite 78).
Mit einem benachbarten Schalter bestimmen Sie die Anzeige der deutschen Teilnehmer an den Wettbewerben.

DFB-Pokal



Der DFB-Pokal startet in der 1. Runde mit 32 Spielen, die von den insgesamt 64 Mannschaften ausgetragen werden. Das Teilnehmerfeld sieht folgendermaßen aus:
- Alle 18 Mannschaften der 1. Bundesliga (automatisch qualifiziert)
- Alle 20 Mannschaften der 2. Bundesliga (automatisch qualifiziert)
- Mannschaften auf den Plätzen 1 bis 13 der Regionalliga A
- Mannschaften auf den Plätzen 1 bis 13 der Regionalliga B

Bereits in der 1. Runde wird nach dem K.O.-System gespielt, d. h. der unterlegene Verein scheidet sofort aus dem Wettbewerb aus. Die Sieger der Matches kommen in die nächste Runde und werden per Auslosung einander zugeordnet. Daraus ergibt sich folgende Zusammensetzung:

1. Runde — *64 Clubs*
↓
2. Runde — *32 Clubs*
↓
Achtelfinale — *16 Clubs*
↓
Viertelfinale — *8 Clubs*
↓
Halbfinale — *4 Clubs*
↓
Finale — *2 Clubs*

Wichtige Hinweise:

1. Die Mannschaft aus der niedrigeren Liga bekommt automatisch das Heimrecht.
2. Die Teilnehmer am DFB-Pokal können sich über zusätzliche Einnahmen freuen: Neben den Eintrittsgeldern locken Gelder aus dem Verkauf von TV-Übertragungsrechten. Ihr Nachrichtenfenster informiert Sie über die Höhe der Lizenzsumme!

Diese Funktionen verwalten Einzelheiten zum DFB-Pokal:
„Übrige Spiele", „DFB-POKAL"
„Statistik", Button „SIEGER", Button „DFB-POKAL"
„Erfolge", Diagramm „DFB-Pokal"

Falls ein Verein sowohl die Deutsche Meisterschaft als auch den DFB-Pokal für sich entscheiden konnte, nimmt diese Mannschaft automatisch am Pokal der Landesmeister teil. Der Endspielgegner des DFB-Pokals vertritt Deutschland dann im Pokal der Pokalsieger.

UEFA-Cup

Dieser Wettbewerb zählt zu den absoluten Publikumslieblingen, weil hier des öfteren hochklassige Begegnungen zwischen den europäischen Spitzenclubs zustande kommen. Um das traditionsreiche Turnier ist ein enormer Medienrummel entstanden; mit Übertragungen zur Primetime tragen die Fernsehsender dem großen Interesse Rechnung.
Am UEFA-Cup nehmen die erfolgreichsten Mannschaften von 32 europäischen Ländern teil, ausgenommen der Landesmeister und Pokalsieger. Für diese Teams gibt es eigene Turniere, nämlich den Landesmeister-Pokal sowie den Pokal der Pokalsieger. Wie viele Vereine pro Nation sich am UEFA-Cup beteiligen, hängt von der Bedeutung der höchsten Spielklasse eines Landes ab. In Deutschland wäre dies beispielsweise die 1. Bundesliga, die zweifellos zu den maßgeblichen Ligen in Europa zählt. Aus diesem Grund dürfen insgesamt vier deutsche Mannschaften (Vereine auf den Plätzen 2-5 am Saisonende) mitspielen, was im übrigen auch auf England, Italien, Frankreich und Spanien zutrifft.
Die Paarungen der ersten Runde werden durch das Los entschieden. Für die weiteren Durchgänge qualifiziert man sich in einer Hin- und Rückrunde; natürlich wechselt dabei das Heimrecht. Der Sieger jeder Begegnung wird nach folgendem Schema ermittelt:

Verein mit den meisten Punkten
↓ Bei gleicher Punktzahl:
Verein mit besserer Tordifferenz
↓ Bei gleicher Tordifferenz:
Tore bei Auswärtsspielen x 2
↓ Bei gleicher Tor- und Punktzahl:
Verlängerung des Rückspiels um 2 x 15 Minuten
↓ Bei Gleichstand nach Verlängerung:
Elfmeterschießen

(Sieg = 2 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte)

Folgende Funktionen bieten ausführliche Infos über den UEFA-Cup:
„Übrige Spiele", Button „UEFA-CUP"
„Statistik", Button „SIEGER", Button „UEFA-CUP"
„Erfolge", Diagramm „Europapokal" (Rote Balken)

Pokal der Pokalsieger

Die Pokalsieger (in Deutschland: Gewinner des DFB-Pokals) von 32 europäischen Nationen tragen diese Trophäe unter sich aus. Aus Hin- und Rückspielen im UEFA-Cup-Stil (Ausnahme: Auslosung der 1. Runde) ergibt sich am Ende des Wettbewerbs der Sieger. Im Gegensatz dazu gibt es nur ein Finale ohne Hin- bzw. Rückspiel, das in einem „neutralen" Stadion ausgetragen wird.

Informationen über den Pokal der Pokalsieger enthalten folgende Funktionen:
„Übrige Spiele", Button „POKALSIEGER"
„Statistik", Button „SIEGER", Button „POKALSIEGER"
„Erfolge", Diagramm „Europapokal" (Blaue Balken)

Pokal der Landesmeister

An dem hochkarätig besetzten Turnier nehmen folgende Mannschaften teil: Zunächst qualifizieren sich die Landesmeister von acht wichtigen europäischen Fußball-Nationen. Dieses erlesene Teilnehmerfeld wird durch die Landesmeister von 16 zusätzlichen europäischen Ländern ergänzt, die miteinander in Hin- und Rückspielen die 1. Runde bestreiten. Die dazugehörigen Paarungen werden ausgelost. Daraus ergeben sich acht siegreiche Mannschaften, die zusammen mit den acht direkt qualifizierten Team in der Champion's League (16 Mannschaften) um den Einzug ins Viertelfinale kämpfen. Dazu werden vier handliche Gruppen à 4 Teams gebildet, wobei jede Mannschaft gegen die drei anderen Teams einer Gruppe spielt. Die Mannschaften auf Platz 1 + 2 jeder Gruppe ziehen ins Viertelfinale ein, das ebenfalls aus einem Hin- und Rückspiel besteht. Es folgt das Halbfinale (inklusive Hin- und Rückspiel) und schließlich das Finale.

Wer weitere Details über diesen Wettbewerb wissen möchte, informiert sich mit folgenden Funktionen:
„Übrige Spiele", Button „LANDESMEISTER"
„Statistik", Button „SIEGER", Button „LANDESMEISTER"
„Erfolge", Diagramm „Europapokal" (Braune Balken)

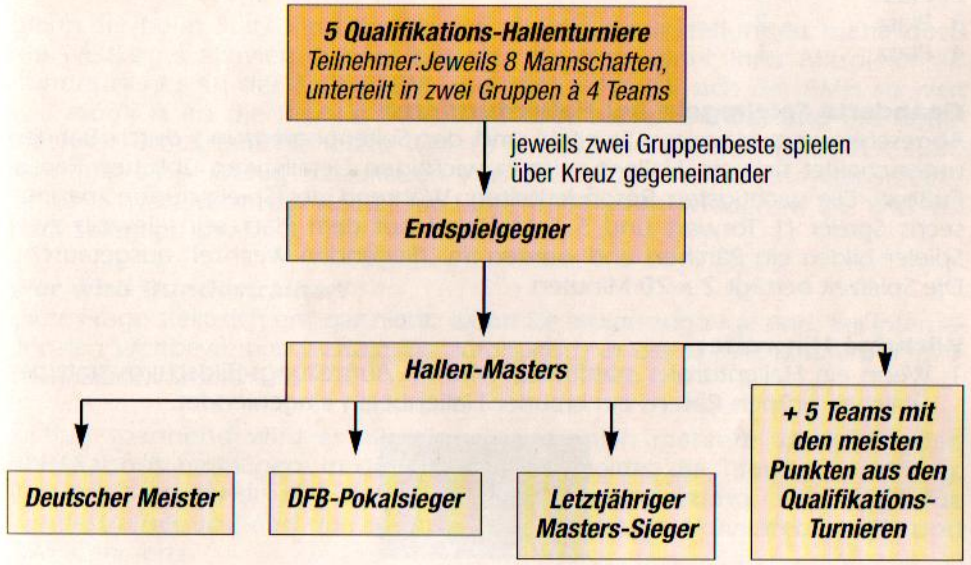
Der Super-Cup

Der Super-Cup findet traditionell im Berliner Olympia-Stadion statt. Dort trifft Jahr für Jahr der amtierende Deutsche Meister auf den Sieger des DFB-Pokals. Falls ein und diesselbe Mannschaft sowohl die dekorative „Salatschüssel" als auch den DFB-Pokal gewinnt, wird kein Super-Cup ausgetragen.

Weitere Einzelheiten liefern folgende Funktionen:
„Übrige Spiele", Button „SUPER-CUP"
„Statistik", Button „SIEGER", Button „SUPER-CUP"

Hallen-Masters

Um die für einen echten Fußballfan fast unerträglich lange Winterpause sinnvoll zu überbrücken, werden in den kälteren Monaten des Jahres Hallenturniere veranstaltet. Nach dem Reglement des DFB sieht der Spielplan folgendermaßen aus:



So werden die Punkte berechnet:
Die jeweils ersten vier Mannschaften, die an einem Turnier teilnehmen, werden mit Punkten bewertet. Der Grundwert hängt von der Liga und dem Tabellenplatz eines Vereins ab:

1. Bundesliga
1. Tabellenplatz 38
2. Tabellenplatz 37
3. Tabellenplatz 36
...
17. Tabellenplatz 20
18. Tabellenplatz 21

2. Bundesliga
1. Tabellenplatz 20
2. Tabellenplatz 19
3. Tabellenplatz 18
...
19.Tabellenplatz 2
20.Tabellenplatz 1

Amateur-Mannschaften
Grundsätzlich 1 Punkt

Ausländische Mannschaften
Grundsätzlich 25 Punkte

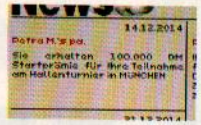
Der Grundwert wird nun mit einem Faktor multipliziert, der sich nach der Plazierung richtet:

Turnier-Sieger	6
2. Platz	4
3. Platz	2
4. Platz	1

Geänderte Spielregeln bei Hallenturnieren
Abgesehen vom kleineren Spielfeld und der Seitenbegrenzung durch Banden unterscheidet sich ein Hallenturnier in wichtigen Details vom üblichen Rasen-Fußball. Die wichtigsten Besonderheiten: Während des Spiels dürfen maximal sechs Spieler (1 Torwart und 5 Feldspieler) auf dem Platz sein. Jeweils zwei Spieler bilden ein Pärchen und werden im „fliegenden Wechsel" ausgetauscht. Die Spielzeit beträgt 2 x 20 Minuten.

Wichtige Hinweise:
1. Wenn ein Hallenturnier stattfindet, wird im Aufstellungs-Bildschirm statt des üblichen grünen Rasens ein brauner Hallenbelag eingeblendet.

2. Die Zuschauerzahl bei Hallenturnieren liegt bei konstant 10.000 Personen.
3. Einnahmen aus Hallenturnieren kommen ausschließlich dem Veranstalter zugute. Alle teilnehmenden Mannschaften werden hingegen mit einer Startprämie entlohnt, die noch vor Spielbeginn ausbezahlt wird. Im Nachrichtenfenster wird eine entsprechende Meldung veröffentlicht.



4. Damit überhaupt Hallenturniere stattfinden, muß der entsprechende Schalter unbedingt aktiviert sein (siehe Handbuch 2, Seite 76).
5. Die Sieger eines Hallenturniers finden Sie in der Funktion „Statistiken", wenn Sie den Button **„SIEGER"** anklicken und dort **„HALLENMEISTER"** einstellen.
6. Aktuelle Ergebnisse des Hallenturniers enthält die Funktion „Hallen-Tabellen". Der Bildschirm listet alle teilnehmenden Mannschaften samt Punktezahlen auf.

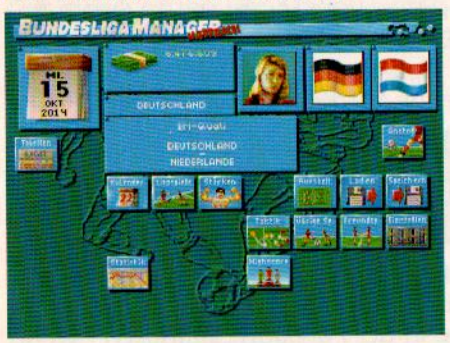
Europa- und Weltmeisterschaften

Wenn Sie beim Start Ihrer Karriere in den Grundeinstellungen (siehe dort) die Weltkugel aktiviert haben, nehmen Sie bzw. einer Ihrer Mitspieler als Bundestrainer an der Fußball-EM und -WM teil. Weil sich der BMH so weit wie möglich an die Realität hält, wird brav zwischen WM und EM abgewechselt. Nachdem die letzte WM 1994 auf amerikanischem Boden stattfand (mit einer wenig erbaulichen Vorstellung der deutschen Mannschaft), ist 1996 die EM an der Reihe. Im Jahre 1998 steht wiederum die WM auf dem Spielplan usw.

Wer wird Bundestrainer?
Diese Frage stellt sich erst gar nicht, wenn Sie alleine zugange sind. Bei internationalen Wettbewerben werden Sie automatisch in dieses Amt berufen - herzlichen Glückwunsch!

Richtig spannend wird es allerdings, wenn sich mehrere Spieler an den BMH-Saisons beteiligen: In diesem Fall entscheidet die Tabellenplazierung. Wer am Saisonende das beste Ergebnis vorweisen kann, wird der neue Bundestrainer und darf sich zusätzlich zu seinen Liga-Aktivitäten um EM und WM kümmern.

Der Ablauf einer EM/WM



Das Hauptmenü sieht etwas anders aus, als Sie es vom Bundesliga-Alltag gewohnt sind. Auf folgende Icons können Sie zugreifen:

Details über den Verlauf der EM/WM enthalten folgende Funktionen:

Icon „Statistik", Button „EM-STATISTIKEN" bzw. „WM-STATISTIKEN"
Icon „Statistik", Button „SIEGER", Button „EM" bzw. „WM"
Icon „Übrige Spiele", Button „EM" bzw. „WM"

Die Aufstellung

Der BMH ordnet der Nationalmannschaft automatisch die 20 stärksten Spieler zu, die derzeit in der Bundesliga spielen. Auf Wunsch können Sie jedoch selbst aktiv werden und die Aufstellung in eigener Regie vornehmen. Wenn die EM/WM beginnt, muß das Team feststehen: Nachträgliche Änderungen sind NICHT zulässig! Als Bundestrainer können Sie in folgenden Spielsituationen in die Aufstellung eingreifen:
- Vor dem Super-Cup
- Unmittelbar vor einer EM/WM
- Vor Qualifikationsspielen
- Vor Freundschafsspielen der Nationalmannschaft

Entfernen eines Spielers aus dem EM-/WM-Aufgebot

Klicken Sie auf das Icon „Aufstellung" und überlegen Sie, welcher Spieler aus der Nationalmannschaft fliegen soll. Mit der LMT klicken Sie HINTER seinen Namen und bekommen die Spieler-Karteikarte angezeigt. Dort finden Sie den Button **„AUS DEM WM-KADER WERFEN"**, den Sie einfach anklicken.

Achtung: Der Button erscheint ausschließlich während der EM-/WM-Vorbereitung.

Übernehmen eines Spielers in das EM-/WM-Aufgebot

In allen Funktionen, die ein Datenblatt enthalten (Liga-Spiele, Stärken, Liga-Tabellen etc.), können Sie sich eine Mannschaft herauspicken und daraus einen Spieler in die Nationalmannschaft aufnehmen. Dazu klicken Sie seinen Namen an und rufen so die dazugehörige Spieler-Karteikarte auf. Mit dem Button **„IN WM-KADER ÜBERNEHMEN"** wird er automatisch in Ihre Aufstellung übernommen.

Auch dieser Button steht nur während der EM-/WM-Vorbereitung zur Verfügung!

Freundschaftsspiele

Wer mit der Aufstellung und Taktik der Nationalmannschaft experimentieren will, muß zwangsläufig ein Freundschaftsspiel bestreiten. Dies funktioniert etwas anders als im Liga-Alltag: Sobald Sie das Icon „Freundschaftsspiele" anklicken, wird folgende Meldung eingeblendet:

Der Statistik-Bildschirm erscheint auf dem Bildschirm, mit dem Sie Ihren nächsten Gegner per Klick auf sein Landesfähnchen auswählen. Anschließend müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ein Heim- oder Auswärtsspiel ansetzen möchten.

Bei einem Heimspiel müssen Sie die Kosten alleine tragen. Eine Dialogbox präsentiert Ihnen die Kosten und läßt Sie bestimmen, ob Sie das Freundschaftsspiel finanzieren möchten.

Haben Sie sich hingegen ein Auswärtsspiel herausgesucht, können Sie sich sogar über Zusatzeinnahmen freuen.

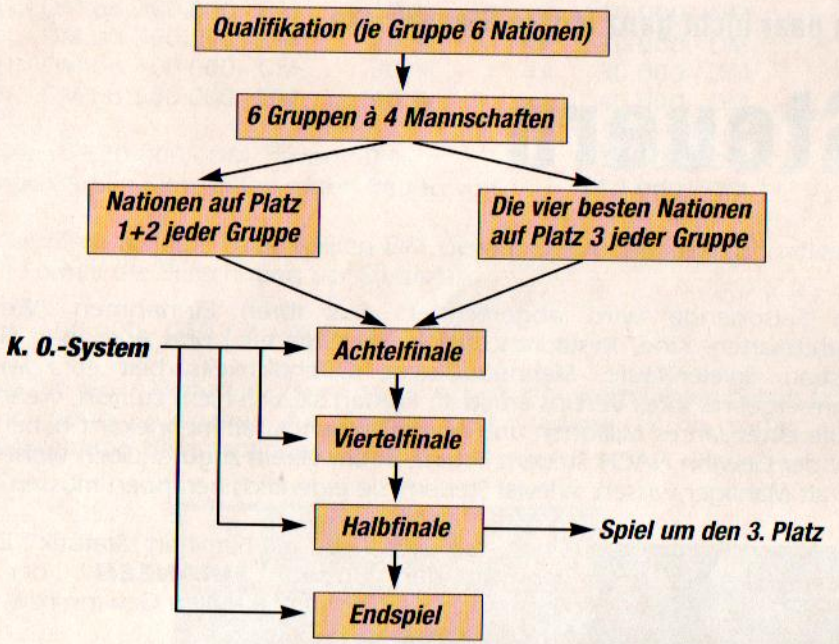
Abschließend muß nur noch der genaue Termin im Kalender festgelegt werden. Wie das geht, erfahren Sie u. a. im Kapitel „Verlegen".

Die Europa-Meisterschaft

Von der prinzipiellen Abfolge her entspricht die EM bis auf einige wichtige Ausnahmen dem WM-Modus:

Die Weltmeisterschaft

Diesem Ereignis fiebern Fußballfreunde rund um den Globus entgegen: Die alle vier Jahre stattfindende WM übertrifft in Medienpräsenz und Publikumsinteresse alle anderen Wettbewerbe. Lassen Sie sich dieses Spektakel nicht entgehen! Der Weg ins Finale, das regelmäßig von Milliarden Erdenbürgern verfolgt wird, ist lang und steinig:



Die Qualifikation findet auf kontinentaler Ebene statt, d. h. daß jeweils Mannschaften eines Kontinents gegeneinander antreten (Afrika, Asien, Ozeanien, Nordamerika, Südamerika, Europa). Das deutsche Team kickt natürlich gegen die europäischen Teilnehmer um die Qualifikation. Die 36 Mannschaften werden in sechs Gruppen à sechs Teams unterteilt, wobei sich die beiden Gruppenbesten direkt für die WM-Teilnahme qualifizieren. Die Qualifikation startet jeweils im Jahr nach einer WM. Ihre Aufgabe als Bundestrainer ist es, einen dieser beiden Plätze zu erkämpfen und anschließendmit Ihrer Mannschaft den Weltmeistertitel für sich zu entscheiden.

Achtung: Entgegen dem WM-Reglement ist der amtierende Weltmeister NICHT automatisch für die nächste Weltmeisterschaft qualifiziert.

Um mehr Dynamik in das zuvor häufig auf Sicherheit bedachte Spiel der Vorrunden-Teilnehmer zu bringen, beschloß die FIFA eine Änderung der Regeln, die erstmals bei der WM 1994 in den USA in Kraft trat: Zukünftig wird der Sieger mit 3 Punkten (statt der bis dato gültigen 2 Punkte) belohnt, so daß sich eine Mannschaft kaum ein Unentschieden oder gar eine Niederlage leisten kann.

Ein paar nicht ganz legale Steuertricks

Steuern

Am Saisonende wird abgerechnet: Aus Ihren Einnahmen (Werbung, Eintrittskarten, Kino, Restaurant, Spieler-Verkäufe etc.) und Ausgaben (Stadion-Ausbau, Spieler-Käufe, Mannschaftsarzt, Öffentlichkeitsarbeit etc.) wird das Jahresergebnis Ihres Vereins ermittelt. Freuen Sie sich nicht zu früh, wenn Sie im Laufe eines Jahres Millionen und Abermillionen zusammengekarrt haben, denn erst der Gewinn NACH Steuern kommt Ihrem Verein zugute. Doch woher sollen Sie als Manager wissen, wieviel Steuern Sie eigentlich berappen müssen?

Einen Überblick liefert die Funktion „Statistik": Dort finden Sie den Button **„FINANZEN"**, der einen Kontoauszug einblendet, auf dem Gewinn bzw. Verlust ausgewiesen sind.

Je nachdem, welchen Gewinn Sie erwirtschaftet haben, steigt der Steuersatz an. Die Tabelle gibt Aufschluß, mit welchen Zahlungen Sie zu rechnen haben:

Gewinn	**Steuern**
0 bis 100.000,- DM	0
100.001,- DM bis 200.000,- DM	10 %
200.001,- DM bis 300.000,- DM	20 %
300.001,- DM bis 400.000,- DM	30 %
400.001,- DM bis 500.000,- DM	40 %
ab 500.001,- DM	50 %

Ein kleines Beispiel soll verdeutlichen, aus welchen Beträgen sich Ihre Steuerzahlung zusammensetzt:

Ihre Gewinn- und Verlustrechnung weist einen Gewinn von 1.320.000,- DM auf. Der „Freibetrag" läßt die ersten 100.000,- DM unangetastet.

100.001,- DM bis 200.000,- DM	10 %	=>	10.000,- DM
200.001,- DM bis 300.000,- DM	20 %	=>	20.000,- DM
300.001,- DM bis 400.000,- DM	30 %	=>	30.000,- DM
400.001,- DM bis 500.000,- DM	40 %	=>	40.000,- DM
Es verbleiben 820.000,- DM, davon 50 %		=>	410.000,- DM
Macht nach Adam Riese einen satten Betrag von			510.000,- DM

Sollten Sie mehr als eine halbe Million DM Gewinn verbuchen können, erleichtert eine Formel die Berechnung der Steuerlast:

(Gewinn - 500.000,- DM) / 2 + 100.000,- DM

Wenn Sie gar einen Verlust im jeweiligen Geschäftsjahr eingefahren haben (z. B. aufgrund hoher Ausgaben für Spieler und Stadion), kann sogar eine Steuerrückzahlung herausspringen.

Tips & Tricks:

Jeder Steuerpflichtige weiß es aus eigener leidvoller Erfahrung: Die Freude über hohe Einnahmen währt meist nicht sehr lange, weil der Fiskus sich noch kräftig an Ihren sauer verdienten Tantiemen bedient. Doch es gibt Mittel und Wege, um den Gewinn - und allein darauf kommt es an - kräftig nach unten zu drücken. Folgende Maßnahmen haben sich bewährt:

- Verpflichten Sie zusätzliche Spieler
- Bauen Sie das Stadion aus (Sitzplätze, Flutlichtanlage, Stadionkomfort, Peripherie etc.)
- Bezahlen Sie Mannschafts-Arzt und Masseur besser.
- Unterstützen Sie die Jugendarbeit mit höheren Beträgen.
- Kümmern Sie sich noch stärker um Öffentlichkeitsarbeit und die Fanclubs.
- Bevorzugen Sie Immobilien als Anlageform gegenüber Aktien und Sparbuch! Renovierungskosten und Gebühren dürfen Sie vom Gewinn abziehen. Auch die AfA (Abschreibung für Anschaffung) von jährlich 10 % schmälert den Gewinn und somit die Steuern.

Welche Möglichkeit Sie auch wählen: Wenn es ans Zahlen geht, sollte Ihr Konto noch genügend Deckung aufweisen, um die Steuer bezahlen zu können.

Wählen Sie Ihre Ausgaben mit Bedacht! Stimmen Sie die Höhe der Summen mit Ihrer Bilanz ab, die dem DFB vorgelegt wird (mehr dazu im Kapitel „Bilanz" sowie „Lizenz").

Steuerhinterziehung

Bevor Sie die Steuern an den Fiskus überweisen, werden Sie in einer Dialogbox gefragt, ob Sie ein paar Mark hinterziehen möchten.

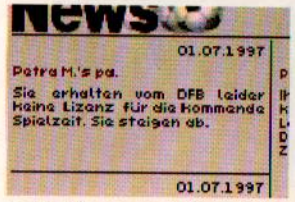
Wenn Sie sich darauf einlassen und das Glück auf Ihrer Seite ist, können Sie eine Menge Geld sparen (zwischen 10 und 40 % der Gesamtsumme).

Allerdings besteht die Gefahr, daß die Steuerfahndung Ihr kriminelles Tun durchschaut. Die Chancen, unentdeckt zu bleiben, stehen 3:1, d. h. in einem von vier Fällen schnappt die Falle zu und Sie müssen eine empfindliche Strafe (bis zu 300.000 DM) zahlen. Des weiteren wirkt sich eine solche Blamage negativ auf Ihr Ansehen bei den Fans aus.

Als kostenbewußter Manager sollten Sie stets versuchen, durch ein paar geschickte „Korrekturen" an der Steuererklärung die eine oder andere Mark vor dem Zugriff des Finanzministers zu retten. Da das Risiko überschaubar ist und man deshalb die eine oder andere Strafe leicht verschmerzen kann, raten wir Ihnen zur routinemäßigen Steuerhinterziehung.

Geld allein macht eben doch glücklich

Die DFB-Lizenz



Unmittelbar mit dem Thema Geld und Steuern hängt das Thema Lizenz zusammen, das über Wohl und Wehe Ihres Vereins entscheidet. Diese Erlaubnis ist die Voraussetzung, um in einer bestimmten Klasse mitkicken zu dürfen. Schlecht gemanagete Vereine können noch so tolle sportliche Erfolge verbuchen: Bei hohen Schulden wird Ihnen der DFB die Lizenz vorenthalten und Ihre Mannschaft steigt schlimmstenfalls sogar in eine niedrigere Liga ab. Dieses „Ereignis" wird Ihnen im Nachrichtenfenster mitgeteilt.

Damit es gar nicht so weit kommt, sollten Sie stets die fünfte Warnlampe in der zweiten Reihe im Auge behalten. Leuchtet das Lämpchen rot auf, bedeutet dies: Achtung, wenn nicht unverzüglich gehandelt wird, droht der Entzug der Lizenz für die nächste Saison!

Achten Sie darauf, daß der Schuldenberg Ihres Vereins nicht allzu hoch anwächst. Als Faustregel gilt: Bei Schulden über 4 Millionen DM sollten Sie höllisch aufpassen, denn ab dieser Summe werden die gestrengen Herren in Frankfurt/Main zum ersten Mal hellhörig.

Oft dürfen Sie jedoch wesentlich höhere Verbindlichkeiten eingehen: Ihre Bewertung als Manager bildet die Grundlage für die Entscheidung des DFB, ob eingegriffen wird oder nicht. Die oberste Grenze liegt bei der schier unglaublichen Summe von satten 12 Millionen DM.
Wie Ihre Fähigkeiten als BMH-Manager eingeschätzt werden, können Sie an der Höhe des Dispokredits

sehen, der von der Bank festgelegt wird. Dazu wählen Sie das „Bank"-Icon und klicken mit der LMT die Karteikästen hinter dem Konto-Schalter an. Die anschließend eingeblendete Finanzübersicht enthält u. a. die maximale Höhe des Dispokredits. Dieser Wert kann höchstens 2 Millionen DM betragen; bei dieser Summe dürften Sie folglich den Schuldenrahmen von 12 Millionen DM voll ausschöpfen.

Eine recht zuverlässige Aussage über das Verhalten des DFB liefert folgende Formel:

Dispositionskredit x 4 + 4.000.000 DM

Das Ergebnis stellt den Betrag dar, der die DFB-Verantwortlichen noch ruhig schlafen läßt.

Beispiel: Der Dispositionskredit in Ihrer Finanzübersicht liegt bei genau 1.000.000 DM, dann dürften Sie 1.000.000 DM x 4 + 4.000.000 DM = 8.000.000 DM Schulden machen - ein hübsches Sümmchen.

Bei der Ermittlung der Schulden genügt es nicht, einen Blick auf den Kontostand zu werfen. Schließlich müssen Sie u. a. Ihr Anlagevermögen (Immobilien, Sparbuch, Aktien) berücksichtigen, die die Schuldenlast etwas schmälern. Zu den Schulden zählen allerdings die ROTEN Zahlen Ihres Kontostandes sowie in Anspruch genommene Kredite. In der Funktion „Statistik" finden Sie einen Button namens **„FINANZEN"**: Dort können Sie nachprüfen, wie sich Ihr Vermögen auf die einzelnen Sachwerte aufteilt. Neben dem Dispokredit enthält die Finanzübersicht der Funktion „Bank" noch viele weitere Details über Ihr Vermögen.

Neben dem Entzug der Lizenz ist der DFB auch berechtigt, eine Auflage festzulegen. Wird diese nicht erfüllt, kann es ebenfalls zu einem Lizenzentzug kommen. Folgende Auflagen sind im BMH vorgesehen:

- Sie dürfen x Spieltage keinen Spieler verpflichten
- Das Saldo zwischen Spielerkäufen und -verkäufen darf in der kommenden Saison x DM nicht überschreiten.
- Wegen Unkorrektheiten werden Ihnen in der nächsten Saison x Punkte abgezogen.
- Sie müssen eine Geldstrafe von x DM zahlen.

Auch diese Ereignisse werden Ihnen im Nachrichtenfenster präsentiert.

Wie das Leben so spielt

Ereignisse

Im Laufe einer Manager-Karriere werden Sie eine Vielzahl der sogenannten Dialogboxen zu Gesicht bekommen, die Sie über besondere Ereignisse informieren. Dabei werden zwei grundsätzliche Varianten unterschieden:

Die Meldung

Diese Dialogbox dient lediglich zu Ihrer Information. An diesem Ereignis können Sie nichts mehr ändern. Im folgenden zeigen wir Ihnen Mittel und Wege, wie Sie die negativen Konsequenzen zukünftig verhindern können bzw. das Optimale aus einer Offerte herausholen.

Die Entscheidung

An dieser Stelle wird von Ihnen erwartet, daß Sie sich für oder gegen ein wie auch immer geartetes Angebot entscheiden. Wir geben Ihnen klare Richtlinien vor, mit denen Sie eventuelle Hindernisse und mittlere Katastrophen sicher umgehen.
Sollten Sie mit dem Vorschlag einverstanden, klicken Sie auf „OK", andernfalls lehnen Sie mit „NEIN" ab.

Im folgenden werden nur die Ereignisse angesprochen, die beim Hauptmenü eingeblendet werden. Dialogboxen und Meldungen innerhalb von Funktionen finden Sie direkt im jeweiligen Kapitel.

Alle Meldungen im Überblick:

Randalierer richten in Ihrem Stadion einen Sachschaden von x DM an!

Im Kapitel „Stadion" finden Sie im Rahmen der Tips & Tricks eine Reihe von Hinweisen, wie Sie Ihre Arena im Hinblick auf die Sicherheit von Zuschauern und Anlagen auf Vordermann bringen. Hier noch einmal die wichtigsten Maßnahmen im Schnellldurchgang:
- Stadionsicherheit auf einen „sehr guten" Zustand ausbauen
- Blöcke sollten zu höchstens 3/4 ihrer Kapazität von Zuschauern besetzt sein
- Sorgen Sie dafür, daß mindestens 20 % mehr Sitz- als Stehplätze vorhanden sind

Ein Sponsor zahlt Ihnen x DM für den x. Tabellenplatz. Jeder NOCH bessere Platz erhöht die Prämie um den gleichen Betrag!

Hier sollten Sie genau durchkalkulieren, ob sich eventuell der Kauf eines zusätzlichen Spielers oder eine Erhöhung der Team-Prämien lohnt. Ihr Engagement hängt ganz von der Höhe der in Aussicht gestellten Zahlung ab: Unter Umständen kann es auch sinnvoll, beim Training die Anforderungen kurzfristig nach oben zu schrauben oder ein Trainingslager zu buchen, um die Spieler optimal auf die nächsten Spiele vorzubereiten. Mit dem Button **„MÖGLICHKEITEN"** in der Funktion „Statistik" loten Sie Ihre Chancen auf den vorgegebenen Tabellenplatz aus und wählen dann die passende Maßnahme. Beispielsweise können Sie in der Funktion „Verträge" mit einem Klick auf den Button **„TEAM-PRÄMIEN"** zusätzliche Gelder für besondere Leistungen Ihrer Mannschaft ausloben. Die Prämie sollte natürlich geschickt gewählt werden: Bei einem angestrebten 8. Tabellenplatz wird man sicherlich die Zeile „Prämie Pl. 6-10" anklicken. Das steigert nicht nur die Moral Ihrer Jungs, sondern erhöht auch den Anreiz, beim Endspurt noch einmal zuzulegen. Eine weitere Möglichkeit: Setzen Sie die Trainings-Intensität nach oben oder fahren Sie mal wieder ins Trainingslager. Auf keinen Fall sollten Sie den Fehler machen und wie wild sündteure Spieler-Stars einkaufen, nur um die Prämie einstreichen zu können. Schließlich liegen die Ablösesummen und Gehaltsforderungen deutlich über den Sponsor-Beträgen.

Ein Sponsor erklärt, daß er sich am nächsten Spielerkauf beteiligen wird, falls er im finanziellen Rahmen bleibt. Es muß jedoch ein x sein!

Natürlich ist es eine feine Sache, wenn dieses Angebot unmittelbar vor einem ohnehin beabsichtigten Transfer eingeblendet wird. Oft wird man jedoch unvermutet mit dieser Dialogbox konfrontiert. Die meisten Probleme bereitet vielen BMH-Managern die Abschätzung des „finanziellen Rahmens". Als Faustregel kann gelten: Orientieren Sie sich an den bisherigen Ausgaben für die jeweilige Spieler-Art. Werfen Sie einen Blick in Ihre Aufstellung und notieren bzw. merken Sie sich alle Kicker des gewünschten Typs, also Torwart, Stürmer, Mittelfeld- oder Abwehrspieler. Anschließend wechseln Sie in die Funktion „Statistik" und klicken dort auf den Button **„TRANSFERS"**. Dort finden Sie neben allen Transfers der letzten Zeit auch die genaue Kaufsumme, die die Basis für Ihre Entscheidung darstellen sollte. Nun geht es an den Spielerkauf: In der Funktion „Transfer" können Sie entweder manuell nach einem geeigneten Spieler suchen oder überlassen dies mit dem Button **„SUCHEN"** und den passenden Einstellungen dem BMH. Achten Sie dabei vor allem darauf, daß die Art (TOR, ABW, MIT, STU), Stärke („Stars" werden mit Sicherheit den finanziellen Rahmen sprengen) und die Preisvorstellung (MIN/NORM/MAX) mit den Vorgaben übereinstimmen.
Je überhöhter die Kaufsumme, desto unwahrscheinlicher, daß der Sponsor den gesamten Preis oder einen Teil übernimmt. Begnügen Sie sich lieber mit einem nicht so guten Spieler und päppeln Sie ihn mit Training und Prämien auf. Ansonsten laufen Sie Gefahr, daß der Mäzen einen Rückzieher macht. Völlig außer Acht lassen sollten Sie das Angebot jedoch niemals: Selbst wenn Sie sich nur einen Jungspieler mit wenig Erfahrung und „miesen" Werten (darüber gibt seine Spieler-Info Auskunft) zulegen, können Sie bei einem späteren Verkauf noch hohe Gewinne erzielen. Wer weiß, vielleicht entwickelt sich Ihr neuer Schützling gar zu einem unverzichtbaren Stammspieler ...

Eine multinationale Bank übernimmt einen Teil der Spielerprämien für die laufende Saison.

Wohl dem, der die Prämien für seine Mannschaft rechtzeitig aufgestockt hat ... leider läßt sich diese Meldung wie so vieles in der Realität nicht vorhersehen. Aber freuen dürfen Sie sich trotzdem darüber.

Ein dem Verein zugeneigter Bauunternehmer möchte Ihr nächstes ANGEMESSENES (!) Bauvorhaben (Stadionperipherie) finanzieren!

Die Problematik dieser Meldung liegt in dem Wörtchen „ANGEMESSENES": Als Oberligist brauchen Sie keine Verkehrsanbindung und auch das Kino erscheint überdimensioniert. Ganz anders sieht es hingegen in der Bundesliga aus: Wer bereits vier Imbißbuden, ebensoviele Fanshops und darüber hinaus noch Parkplätze, Bowlingbahn und ein Clubhaus vorweisen kann, sollte ohne Skrupel

die Verkehrsanbindung in Angriff nehmen. Im Kapitel „Stadion" finden Sie genaue Tabellen, was wann in welcher Liga gebaut werden sollte. Wenn Sie sich daran halten, vermeiden Sie das Risiko, daß der Bauunternehmer Ihre völlig überzogenen Vorstellungen nicht mit einem dicken Scheck unterstützt. Übrigens: Beachten Sie, daß die Offerte ausschließlich für die Stadionperipherie gilt. Wer sein Stadion überdachen will oder eine Rasenheizung gut gebrauchen könnte, muß dies mit eigenen Mitteln finanzieren.

Der Stadtrat hat beschlossen, Ihrem Verein mit wöchentlich x DM finanziell zur Seite zu stehen.

Dies ist die wohl eine der angenehmsten Mitteilungen des BMH und läßt jeden Kassenwart vor Freude Purzelbäume schlagen.

Ihrem Mittelstürmer reißt unerwartet ein Schnürsenkel. Kaufen Sie ihm ein neues Paar (4 DM)?

Wir sind ja keine Unmenschen - tun Sie Ihrem Spieler doch diesen Gefallen. Negative Auswirkungen hat eine Ablehnung allerdings nicht. An dieser Stelle begrüßen wir alle Aufsteiger, die von anderen Fußball-Management-Simulationen der Mitbewerber zum amtierenden Deutschen Meister, dem Bundesliga Manager Hattrick, gewechselt sind!

Ein Mitglied des R. N. L. A. (Ring für nicht ganz so legale Angelegenheiten) bittet Sie um eine Spende von x DM.

Wenn Sie die Zahlung ablehnen, wird Ihr Stadion u. U. von Sabotage-Akten heimgesucht. Die Wahrscheinlichkeit eines Anschlags beträgt zu Beginn einer Saison 1:1 und nimmt anschließend immer weiter ab. Wenn Sie also gerade erst in ein neues Fußballjahr gestartet sind, sollten Sie in den saueren Apfel beißen und zahlen. Im Gegensatz dazu sind Spenden an den R. N. L. A. am Saisonende reichlich überflüssig. Zwar besteht auch dann noch die Möglichkeit, von diesen liebenswürdigen Herren besucht zu werden, aber dieses Restrisiko sollten Sie in Kauf nehmen.

Ein großer Versicherungskonzern versichert diejenigen Spieler, die noch unterversichert sind, für 1 Jahr!

Wer kann bei einem solch großzügigen Angebot schon „Nein" sagen?

Sie haben die Möglichkeit, Ihr nächstes Liga-Heimspiel an den großzügigen Sponsor KRON Software für x DM zu verkaufen.

Wer diese Dialogbox auf seinem Monitor sieht, sollte schon einiges an Vorarbeit geleistet haben. Schauen Sie in die Funktion „Stadion" und klicken Sie mit der LMT auf den Button **„STADION-DATEN"**. Dort finden Sie in der Rubrik „Liga" die Durchschnitts-Einnahmen, die Sie bisher bei den Liga-Spielen erzielt haben. Allein von diesem Wert hängt Ihre Entscheidung ab: Liegt das Angebot von KRON Software über dem Ø-Wert, sollten Sie sofort zuschlagen. Andernfalls lehnen Sie dankend ab und erfreuen sich an den höheren Einnahmen durch den Verkauf der Tickets.

Es werden Renovierungskosten für Ihre Immobilien fällig. Sie sollen x DM zahlen.

Ein Spiel mit dem Feuer: Die Chancen stehen fifty-fifty, daß Sie ungeschoren davonkommen (Ihre Verbindlichkeiten werden einfach übersehen). Andererseits kann es Ihnen auch passieren, daß die Immobilien an Wert verlieren oder daß Sie die doppelte Summe blechen müssen. Wie risikobereit sind Sie? Wenn Sie aufgrund der Steuer-Problematik hohe Gewinne vermeiden möchten, sollten Sie ruhig Ihr Scherflein zu den Renovierungskosten beitragen. Wer ohnehin schon mit roten Zahlen zu kämpfen hat, darf sein kriminelles Talent testen - vielleicht ist Ihnen ja Fortuna hold.

Denken Sie an die Geburtstage der Programmierer: Werner Krahe (19.4.69) und Jens Onnen (12.11.68)!!

Wenn Sie verneinen, stößt Ihrer Mannschaft zwar nichts zu, und für ein „OK" werden Sie auch nicht mit Millionen überhäuft, aber die beiden BMH-Designer freuen sich dennoch über eine nette Geburtstagskarte (bitte an die Adresse von Software 2000 - von dort werden die Zuschriften gerne weitergeleitet)!

(Spieler-Name) möchte seinen Vertrag freiwillig verlängern!

Nach Einblendung dieser Meldung wird sofort in die Funktion „Verträge" umgeschaltet. Dort können Sie durch Anklicken des betroffenen Spielers Gehaltsverhandlungen führen. Was es dabei so alles zu beachten gibt, verrät Ihnen das Kapitel „Verträge".

(Spieler-Name) fühlt sich zu alt für das harte Fußballgeschäft ... er setzt sich zur Ruhe ...

Wenn ein betagter Fußballer mit Ablauf des Vertrags seine Profi-Karriere beendet, bekommen Sie keine Abfindung gezahlt. Diese wird nur fällig, wenn ein älterer Kicker seinen Vertrag vorzeitig kündigt. Verkaufen Sie in Zukunft Spieler über 35 Jahre rechtzeitig, um die Transfer-Summe einzustreichen, und verlängern Sie die Laufzeit der Verträge nicht.

Ihre Werbepartner bieten Ihnen eine globale Vertragsverlängerung um 1 Jahr an!

Dieses Angebot sollten Sie wahrnehmen, wenn Sie bereits recht hohe Verträge abgeschlossen haben. Dies setzt voraus, daß Sie genau über Ihre Werbe-Angelegenheiten informiert sind. Wer allerdings viele mittelmäßige und niedrige Abschlüsse getätigt hat, kann hier zuschlagen.

Ihre Werbepartner bieten Ihnen neue Vertragssummen an, die allerdings nur KOMPLETT (im Paket) angenommen werden können (RISIKO!).

Hier verhält es sich genau umgekehrt wie im vorherigen Fall: Wenn Sie mit viel Geduld und Fingerspitzengefühl hohe Werbeverträge ausgehandelt haben, verzichten Sie lieber auf dieses Angebot. Es besteht die Gefahr, daß Sie mit mickrigen Beträgen abgespeist werden. Andernfalls sollten Sie unbedingt zuschlagen: Wer sich ohnehin schon immer über seine knausrigen Sponsoren geärgert hat, bekommt hier eine reelle Chance auf wesentlich höhere Verträge geboten.

Ein Werbevertrag mit OPTION lief soeben aus ... (besser mal nachgucken ...)

Wechseln Sie in die Funktion „Werbung" und kontrollieren Sie dort, um welche Firma es sich handelt. Die Optionen-Problematik wird im Kapitel „Werbung" ausführlich behandelt.

VORSICHT! (Verein) bietet (Spieler-Name) ein Gehalt von x DM (momentan x DM). Ablösesumme: x DM.

Diese Meldung ist ein untrügliches Zeichen dafür, daß ein anderer Verein einen „Spieler-Klau" per Abwerbung versucht. In der Funktion „Verträge" wird der betroffene Spieler grün markiert. Klicken Sie ihn mit der LMT an und nehmen Sie mit ihm Vertragsverhandlungen auf. Die Spieler-Karteikarte enthält nun zusätzlich den Button **„VERHANDELN!"**, den Sie anklicken. Der Spieler setzt Ihnen daraufhin die Pistole auf die Brust:

Wenn Sie ihm dieses hohe Gehalt zahlen wollen und können, steht einer Fortsetzung der Zusammenarbeit nichts im Wege. Bei solchen Angeboten handelt es sich aber meist um sehr hochdotierte Ablösesummen, die Ihre Vereinskasse in Windeseile füllen können. Überlegen Sie sich gut, wie sehr Sie diesen Spieler benötigen oder ob die finanziellen Rahmenbedingungen einen Verkauf rechtfertigen.

(Spieler-Name) wird sich nächste Woche für einen neuen Verein entscheiden!

Werfen Sie doch mal einen Blick in die Funktion „Transfer" und passen Sie Ihr Angebot an, falls es weit unter den Offerten Ihrer Mitbieter liegt.

(Verein) bekundet Interesse an (Spieler-Name). Der Verein möchte ihn für x DM kaufen. Schauen Sie mal nach ...

Informieren Sie sich mit den Funktionen „Verträge" und „Transfer" über den Spieler und seine Stärken, so daß Sie die Höhe des Angebots richtig einschätzen können. Mit der Funktion „Transfer" können Sie dem Verkauf Ihres Spielers zustimmen oder das Anliegen des anderen Vereins ablehnen.

A

ABS (Absolute Darstellung) 54
Abseitsfalle 148
Absolvierte Spiele 48
Abwerben 173
Aktien 19, 27, 74, 79, 84
Alter 50
Angebots-Fenster 165
Ansehen bei den Fans 20
Anstoß 60, 212
Anzeigetafel 120, 122
Aufstellung 20, 61, 64
Ausbau der Zuschauertribünen 124
Auswärtsmannschaft 203
Auswärtsspiel 211
Auswechslung 206
Außenstürmer-Einsatz 148
Automatikeinstellungen 22
Automatische Aufstellung 66

B

Bandenwerbung 196
Bank 74
Bank (Reserve-Bank) 47
Bauzeiten (Stadion) 131
Beine, Ball, Bett 47
Bilanz 86
Blauer Balken 203
Blaues Kreuz 47
Bundesliga Manager 9, 33
Bundesliga Manager Professional 10, 34
Bundesliga-Modus 35
Bundestrainer 227
Bürogebäude 77

C

Chancenverteilung 206
Chartanalyse (Aktien) 84
Clubhaus 127
Co-Trainer 184
Computertip 107, 112

D

D,O (Defensiv-/Offensiv-Charakter) 46
Datenblatt A/B 44, 55
Dauerkarten 135
Daumen (Erfolgsbilanz) 58
Deutsche Bundesliga 220
Deutschlandkarte 35
DFB-Lizenz 235
DFB-Pokal 179, 222
Die letzten Ergebnisse gegen Ihre Gegner 21
Die letzten sechs Spiele 21
Dispo-Kredit 19, 236
Drei Punkte 56

E

Eckball 157
Eckballstärke 50
Eigene Tabellenplätze 19
Eigener Tabellenplatz und Stärken 21
Eigenes Wappen 23
Eigentumswohnungen 77
Einfamilienhäuser 77
Einnahmen 129
Einsatz 20
Einstellen 16, 91
Eintritt 129
Eintrittspreis 130
Eishockey Manager 10
Elf des Tages 215
Elfmeterschießen 219
Endlos-Spiel 31
Entscheidung 237
Ereignisse 237
Erfolge 94
Ers. 48
Erschöpfter Spieler 20
Erschöpfung 48
Erzielte Tore 48
Europa-Meisterschaft 30, 35, 181, 227, 230
Ewige Tabelle 140

F

Fairplay 96
Fan-Arbeit 198
Fan-Artikel 197
Fan-Shop 127
Finanzübersicht 74, 81, 146

Fitneßgeräte 163
Flutlichtanlage 120, 122
Fore-Checking 148
Form-Entwicklung 54
Fragen & Antworten 26
Freie Werbeflächen 19
Freistoß 157
Freistoßstärke 50
Freundschaftsspiele 97, 213, 229

G

Gehalt 190
Gelbe Karten 48, 96, 203
Gelbes Kreuz 48
Geldanlage 82
Gesamt-Entwicklung 54
Globus 35
Grundaufstellungen 64, 66
Grundeinstellungen 30

H

Hallen Tabelle 100
Hallen-Masters 225
Hallenturniere 27, 72, 100, 225
Handbuchabfrage 15
Hattrick 14
Heimatland 48
Heimmannschaft 203
Heimspiel 211
Highscore 28, 101
HL (Heimatland) 48

I

Icons 27
Imbißbuden 127
Immobilien 29, 74, 77, 78, 83
Instandsetzung 120
Internationale Wettbewerbe 218

J

Jugend 185

K

Kalender 21, 102
Kamera 56
Kampfkraft 68
Karten-Regeln 218
Kasse 74, 81
Kauf eines neuen Spielers 168
Kino 127
Kippschalter 91
Knaben 185
Kondition 157
Kontostand 19, 26
Kopfhörer 56
Kopierschutz 15, 28
Krahe, Werner 9
Kreditaufnahme 74, 77, 213
Kredite 75, 76
KRON Software 9
Krönchen 40, 178
Kurven 145

L

L, R (Links, Rechts) 46
Laden (Spielstand) 103
Laufarbeit 68
Lebensdauer (Stadion) 133
Leihen 174
Liga-Auswahl 113
Liga-Modus 30
Liga-Tabellen 109
Ligaspiele 106
Ligen und Wettbewerbe 217
Lizenz 20
Löschen (Spielstand) 117

M

Managerkopf 23, 39
Managername 24, 36
Manndeckung 70
Mannschafts-Arzt 184
Mannschafts-Info 29, 55
Mannschafts-Statistik 55, 57
Mannschaftsgeist 50
Masseur 184
Mehrspieler-Modus 38, 60, 212
Meldung 237
Menüdesign Speichern/Laden 24
Menüleiste 18

Mietshäuser 77
Minutenstatistik 146
Mitspielerzahl 33
Modus 30, 33, 34
Möglichkeiten 139
Musik & Effekte 26

N

Nachholspiele 107
Nachrichtenfenster 21
Nachwuchsförderung 185
Name Ihres Gegners 24
Name Ihres Vereines 23
Neuer Spieler 28, 114, 212
Nummer 63

O

Öffentlichkeitsarbeit 198
Onnen, Jens 9

P

Paarungen 107, 113
Papierkorb 22
Parkplatz 127
Paß 157
Paßlänge 148
Paßstärke 50
Pfeilkreuz 67
Platter Ball 67
Platzqualität 163
Plazierung 110
Pokal der Landesmeister 179, 224
Pokal der Pokalsieger 180, 224
Punkteverhältnis 111

R

Rasenheizung 120, 122
Rasenzustand 120
Raumdeckung 71
READ ME 92
Reality-Modus 205
Regenschirm 125
Reihenhäuser 77
REL (Relative Darstellung) 54
Reserve 20
Reserve-Bank 47
Restaurant 127
Rot/Gelb/Weiss 67
Rote Karten 96, 203
Rotes Kreuz 47

S

Schiedsrichter 209
Schnelligkeit 50, 157
Schüler 185
Schußstärke 50
Schwerpunkttraining 156
Schwierigkeitsgrad 29, 30
Scorer / Scorerkönig 152
Serien u. Rekorde 142
Sieger 144
Sitzplätze 125
Sondertraining 20
Sparbuch 27, 81, 82
Speichern (Spielstand) 116
Spiel 157
Spiel verlegen 187
Spielart und Gegner 23
Spieldauer 30, 31
Spieler abwerben 173
Spieler kaufen / verkeufen 168
Spieler leihen / verleihen 174
Spieler suchen 171
Spielergehalt 190
Spielertausch 62
Spieler-Karteikarte 51
Spieler-Positionen 65
Spieler-Statistik 53
Spieler-Wert 54
Spieleranzahl 30, 33
Spielfeld 63, 123
Spielstand 203
Spielstand laden 35, 103
Spielstand löschen 104
Spielstand speichern 116
Spieltag 201
Sportschau 214
Stadion 119
Stadion-Daten 128
Stadion-Komfort 120, 123

Stadion-Kosten 129
Stadion-Peripherie 126
Stadion-Sicherheit 120, 124
Stadion-Wert 129
Stadion-Zustand 120, 123
Stärke-Entwicklung 54
Stärken 113, 136
Startliga 39
Statistik 139
Steckdose (BMH beenden) 24
Steuerhinterziehung 234
Steuern 232
Strichmännchen 149
Super-Cup 182, 224

T

Tabellenplatz und Stärke der Gegner .21
Tabellenplätze der Gegner 19
Taktik 28, 147
Taschenrechner 41
Tastaturbelegung 17
Team-Prämien 191
Technik 157
Technischer Ausbau 120
Tendenz 47
Tor-Chancen 203
Torschuß-Distanz 148
Torschützen 151
Torschützenkönig 152
Torverhältnis 111
Torwart-Animationen 208
Toto-Tip 153
Training 156
Trainings-Art 156
Trainings-Automatik 158
Trainings-Intensität 156, 157, 158
Trainingslager 161
Transfer 165
Transfers 142
Trikotwerbung 196
Tuning 12

U

Überdachung 125
Übertragungsrechte 196
Übrige Spiele 178
UEFA-Cup 179, 223
Umfeld 183
Unterkunft 163

V

Verhalten 147
Verhandeln! 53
Verkauf eines eigenen Spielers 168
Verlegen 187
Verleihen 174
Verpflegung 163
Versicherung 193
Verträge 20
Vertragsverhandlungen 192
Vereins-Auswahl 36, 37, 38
Vereins-Stärke 39
Verkehrsanbindung 127
Verletzungsart 186
Verträge 189
Verzeichnis- und Dateiliste 103, 116
Villen 77
VIP-Loungen 120, 122, 204
Vorlagen 48, 151

W

Wappen des Gegners 23
Warnlampen 19
Weltmeisterschaft .30, 35, 181, 227, 230
Werbung 29, 195
Werte und Verzögerungen 92
Wetter 203
WICHTIG 149
WM-Statistiken 143

Z

Zeitbeschränkung 213
Zeitleiste 215
Ziffernblock 41
Zinssätze 82
Zusätzliche Stadion-Einnahmen 129
Zuschauerzahl 203, 129
Zuschauertribünen 124
Zweikampf 157
Zweikampfstärke 50

NOTIZEN

NOTIZEN

COMPUTEC VERLAG

Games Guide

PROFI PACK BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Alles, was Sie schon immer über den Bundesliga Manager Hattrick wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten, beantwortet Ihnen das langerwartete Buch zum Spiel.

Der Bundesliga Manager Hattrick Profi-Pack - das umfassende Nachschlagwerk mit ALLEN Funktionen, von A wie Abseitsfalle bis Z wie Zuschauereinnahmen.

Features:

- **Alle Funktionen und Fachbegriffe ausführlich und für jedermann verständlich erklärt**
- **Zahlreiche Beispiele aus der Praxis**
- **Tips & Tricks aus erster Hand**
  - Wann sollte man die Abseitsfalle einschalten?
  - Welche Aktien bringen am meisten Profit?
  - Welche Versicherung muß man abschließen?
  - Lohnt sich der Einsatz eines Co-Trainers?
  - Wann muß welche Stadion-Peripherie ausgebaut werden?
  - Wie stark darf man seine Spieler beim Training fordern?
  - Gibt es den ultimativen Toto-Tip?
  - Was ist bei Transfers zu beachten?
  - Wie umgeht man einen drohenden Lizenz-Entzug?
  - Wie kann man geschickt Steuern sparen?

Außerdem:

- Verblüffend einfache Lösungen für die meistgestellten Fragen zum BMH
- Geheime Programm-Routinen enthüllt
- Konkrete Tips, wie man auf Ereignisse und Meldungen reagiert
- Ligen und Wettbewerbe im Detail: Austragungs-Modi, Auf- und Absteiger usw.
- Alles über den brandneuen Reality-Modus und seine Möglichkeiten!
- Ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu allen Themenbereichen (Bilanz, Transfer, Aufstellung usw.)
- Viele hundert Screenshots, Grafiken und Fotos - alles komplett in Farbe
- Übersichtliche Tabellen und Diagramme: Alle Informationen auf einen Blick
- Umfangreiches Stichwortverzeichnis zum schnellen Nachschlagen

Die neueste BMH-Version (Bugfix)

Umfangreiche Spielerdatenbank der Saison 1994/95 mit allen Transfers und Neuverpflichtungen (über 2.500 Spieler)

Optimale Spielstände zum Üben und Experimentieren

Cheats für mehr Geld, bessere Stadien und beinahe unschlagbare Teams (nur Amiga)

Voll spielbare Demo-Version mit (fast) allen Funktionen zum Ausprobieren

Auf Diskette bzw. CD-ROM: Nützliche Tools und Zusatzprogramme, in Sekundenschnelle installiert - sofort zum Loslegen!